SONY

4-652-216-**11**(1)

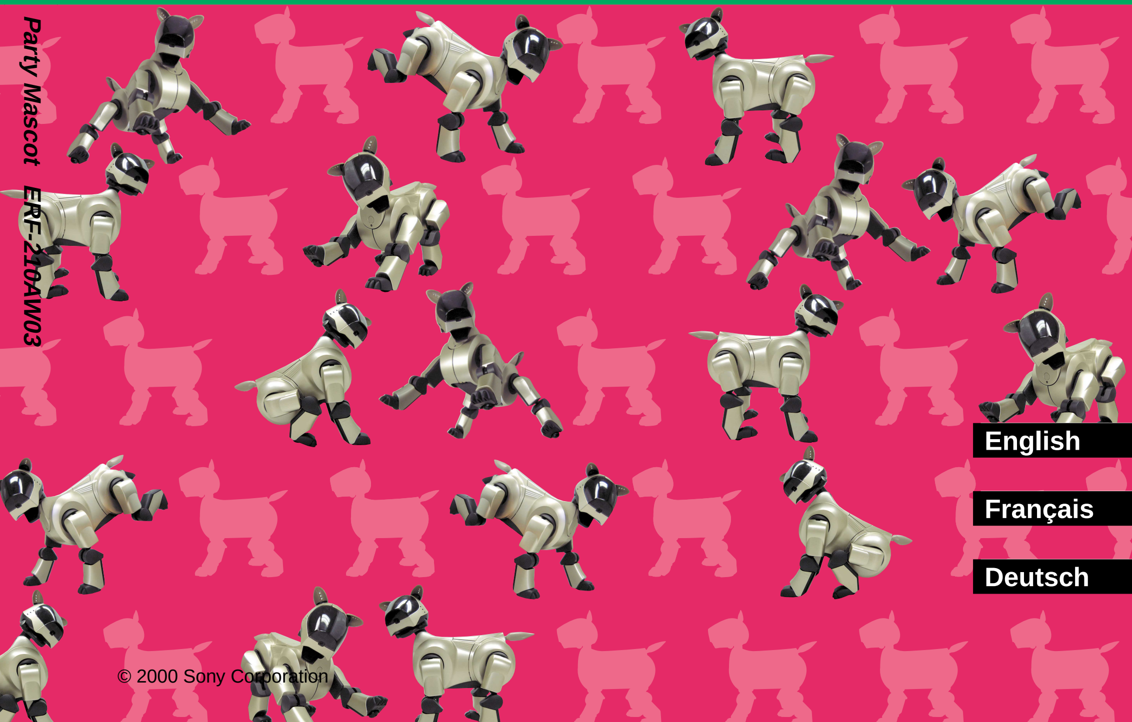
aibo®

Party Mascot

〈for ERS-210〉

User's Guide

ERF-210AW03 English Edition



SONY®

Party Mascot ERF-210AW03

English

Français

Deutsch

Notice to Users

EXCEPT AS SPECIFICALLY SET FORTH IN THE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT, SONY CORPORATION PROVIDES THIS MANUAL, THE SOFTWARE AND THE OTHER INFORMATION CONTAINED HEREIN "AS IS" WITH NO WARRANTY AND HEREBY EXPRESSLY DISCLAIMS ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY NONINFRINGEMENT OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE WITH REGARD TO THIS MANUAL, THE SOFTWARE, OR SUCH OTHER INFORMATION. IN NO EVENT SHALL SONY CORPORATION BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, OR SPECIAL DAMAGES, WHETHER BASED ON TORT, CONTRACT, OR OTHERWISE ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THIS MANUAL, THE SOFTWARE, OR OTHER INFORMATION CONTAINED HEREIN OR THE USE THEREOF.

Sony Corporation reserves the right to make any modification to this manual or the information contained herein at any time without notice.
The software described herein may also be governed by the terms of a separate user license agreement.

This product contains software owned by Sony and licensed from third parties. Use of such software is subject to the terms and conditions of license agreements enclosed with this product. Software specifications are subject to change without notice and may not necessarily be identical to current retail versions.

Before using this software, please read the accompanying End-User License agreement which governs use of this software.

Customer Support

How to contact the AIBO Customer Link.

In the United States
1-800-427-2988
Email address: aibosupport@info.sel.sony.com

In Europe
English line: +44 (0)-20-7365-2938
German line: +49 (0)-69-9508-6310
French line: +33 (0)-1-5569-5118
Email address: aibo@sonystyle-europe.com

In Hong Kong
+852-2345-2966
Email address: aibo_helpdesk@shk.sony.com.hk

In Singapore
+65-473-8500
Email address: AIBO.Link@ap.sony.com

"OPEN-R" is the standard interface for the entertainment robot system that Sony is actively promoting. This interface expands the capability of the entertainment robot through a flexible combination of hardware and interchangeable software to suit various applications.
"AIBO" ERS-210 and AIBO-ware ERF-210AW03 conform to the OPEN-R version 1.1.

"AIBO," the AIBO logo, "OPEN-R," and the OPEN-R logo are registered trademarks of Sony Corporation.
"Memory Stick," "," and "MEMORY STICK" are trademarks of Sony Corporation. In this manual, the "™" mark has been omitted.

Other information about AIBO is available on the Internet at the following site:
http://www.aibo.com/

Table of Contents

Before you start

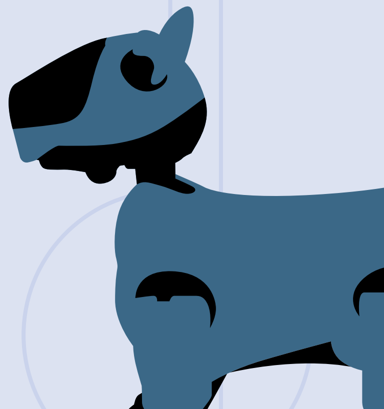
Party Mascot

Additional information

For more information about “AIBO” ERS-210 (name of parts, settings, “Memory Stick” use, safety precautions, etc.), please refer to the “AIBO” ERS-210 operating instructions.

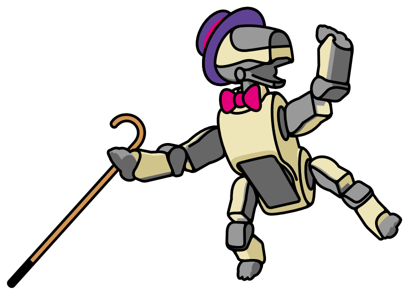
Before you start

This chapter describes the preparations that are required in order to play with AIBO running on the Party Mascot ERF-210AW03.



What is the Party Mascot?

Parties and games go together, whether it's Christmas, a birthday, or a wedding. Party Mascot is AIBO-ware that allows you to play games with AIBO or use AIBO as a game-facilitator. In addition to game functions, Party Mascot provides AIBO with a song and dance repertoire that will liven up any gathering. These and other functions can help make your AIBO the perfect mascot and entertainer!



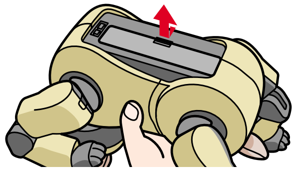
Checking the supplied accessories

Check to make sure you have the following items before you play with AIBO.

- **AIBO-ware in “Memory Stick” Party Mascot ERF-210AW03 (1)**
- **“Memory Stick” case (1)**
- **Color cards (pink, blue, green) (1 set)**
- **User’s Guide (1)**
- **Quick Guide (1)**
- **Software licence agreement (1)**

Preparing AIBO for Party Mascot

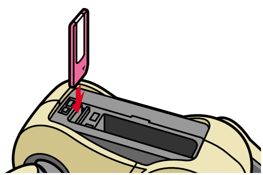
1 Grasp AIBO securely by the body, turn it upside down, and open its stomach cover.



Notes

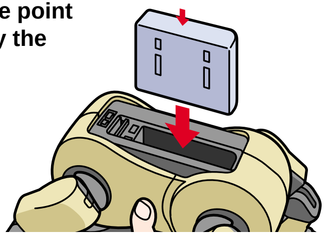
- Lift AIBO by the body, and not by its extremities.
- Do not touch the charging terminal with your hand. Doing so may soil the terminal and cause poor contact.

2 Insert the supplied Party Mascot "Memory Stick" in the direction of the arrow with the label side facing towards the battery pack insertion slot.



3 Insert the supplied battery pack in the direction of the arrow until it clicks into place, then close the stomach cover.

Press on the point indicated by the arrow.



4 Place AIBO on the floor as shown below.

Place it on a flat, non-slippery surface, such as a carpet with a short nap. And choose a quiet place so that AIBO can hear whatever you say to it.

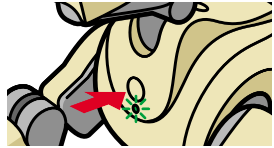


Note

Be sure to place AIBO on the floor as shown above. This will prevent AIBO from moving unexpectedly and being damaged when you press and release the pause button to start AIBO moving.

5 Press the pause button on AIBO's chest.

AIBO's pause mode is canceled and the chest light lights up green. After a little while, AIBO will begin to move.

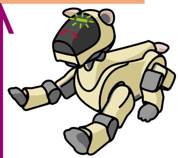


Now, let the party begin!

About the operation modes of AIBO

While AIBO is running on the Party Mascot, it enters the following operation modes.

Hungry mode



When AIBO's battery pack is running out, it enters this mode. If this occurs, charge the battery pack.
If you keep pressing on AIBO's chin for three seconds while AIBO is ready to choose the category, you can change AIBO into this mode.



After the battery pack charging is complete, press the pause button on AIBO's chest to restart it. For details on how to charge AIBO's battery pack, refer to the operating instructions supplied with the "AIBO" ERS-210 or the Energy Station (not supplied).

Category choice mode



Category choice standby posture

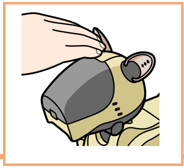


Mode choice standby posture



Mode

Keep pressing on AIBO's head for three seconds.

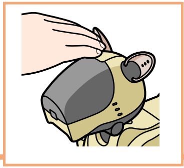


When AIBO enters one of the following modes, it automatically returns to the category choice mode.

Jam mode

When an object gets caught between one of AIBO's leg joints, its legs become loose.

Place AIBO on the floor or keep pressing on AIBO's head for three seconds.



Pick up mode

When AIBO is picked up from the floor, its legs become loose and poses.

AIBO generally recovers from a fall automatically.

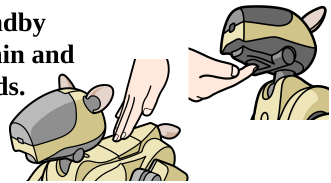
Fall mode

When AIBO falls, it generally recovers by itself.

Color sensor test

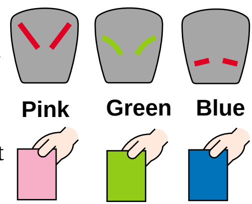
Depending on the lighting condition of AIBO’s environment, it may not sense the color correctly. Use this procedure to check that AIBO senses the supplied color cards correctly.

1 **While AIBO is in category choice standby posture (page 14), keep pressing its chin and back at the same time for three seconds.**



2 **Hold each supplied color card straight up against the floor and take it about a half foot (15 cm) in front of AIBO’s face (color camera).**

If AIBO senses the color correctly, its eye lights light up as illustrated on the right.



3 **When you finish testing, press AIBO on the chin.**

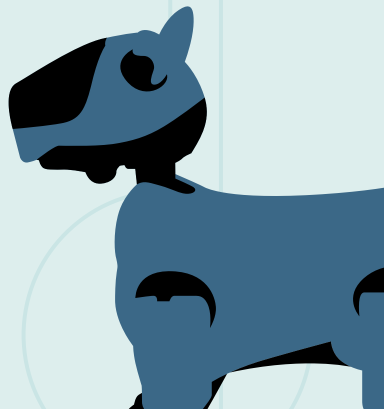
AIBO returns to category choice standby posture.

Note

For accurate sensing of colors, a bright and incandescent light is preferable.

Party Mascot

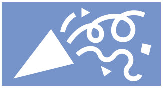
This chapter explains how to use Party Mascot. By mastering this information, you will be able to use AIBO to enliven parties and make gatherings more fun.



The categories

Party Mascot enables AIBO to perform a number of actions (including games). These actions are divided into four categories and are referred to as "modes."

Category 1 Party Mascot AIBO



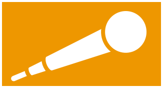
Through these modes, you can use AIBO as an aid, especially when playing games with many people.

Category 2 Athletic AIBO



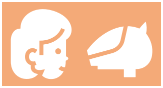
These modes enable two or more AIBOs to compete against each other, with a little help from their owners.

Category 3 AIBO the Entertainer



These modes enable AIBO to sing and dance and play games.

Category 4 You and AIBO



With these modes, you can play with your AIBO one-on-one.

Note

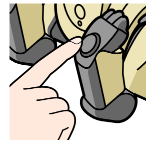
In some games, you have to give orders to AIBO by voice. For AIBO to understand you, you have to say exactly the same words (printed in ***RED***) described in this manual, since they are the only ones that AIBO will understand while the Party Mascot AIBO-ware is being used.

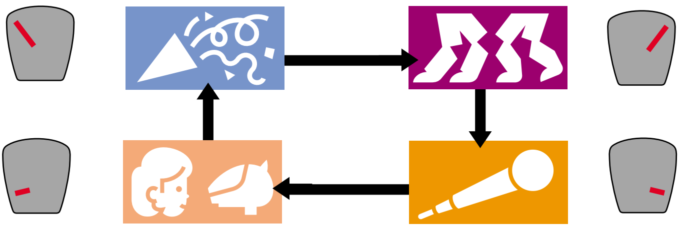
Choosing the category

After starting up Party Mascot, do the following steps to choose the category.

1 **Take hold of either one of AIBO’s front paws and press the bottom of the paw repeatedly.**

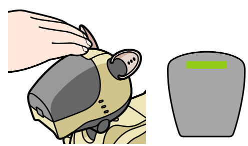
Look at AIBO’s eye lights to see which category is selected.





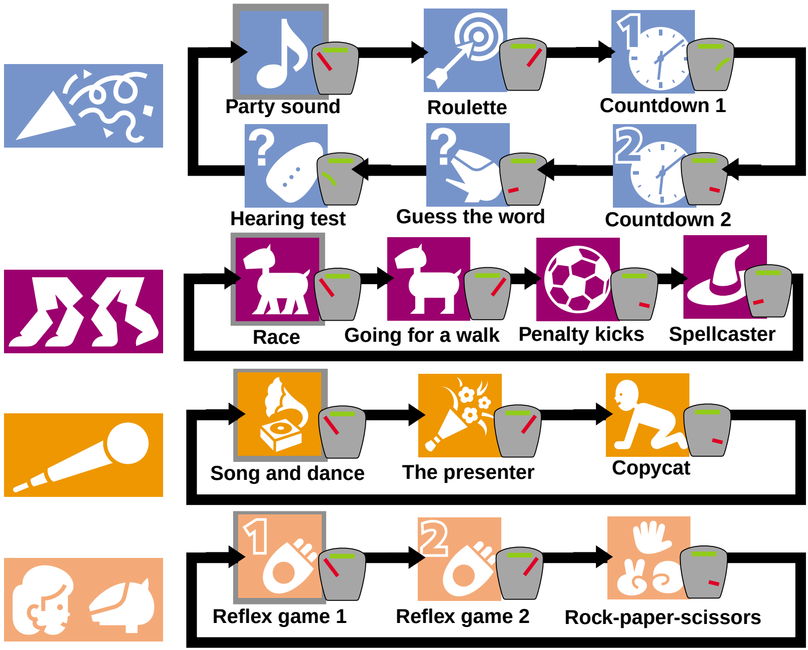
2 **After you choose the category, press AIBO’s head.**

You can now choose the mode (page 21).



Description of the modes

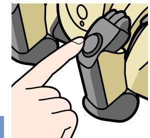
A total of 16 modes are provided. The mode in the black box is automatically selected when you first select the respective category. See “Choosing the mode” on page 21 for choosing the mode that you like.



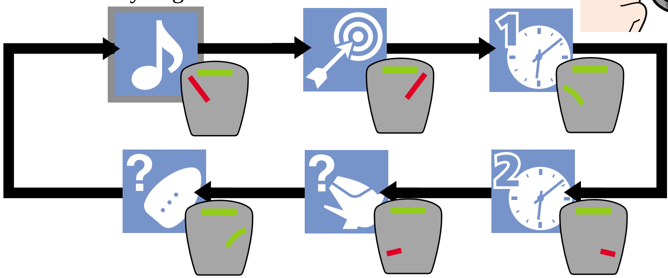
Choosing the mode

After choosing the category (page 19), do the following steps to choose the mode.

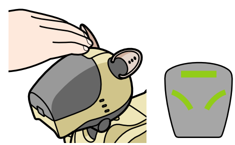
1 **Take hold of either one of AIBO's front legs and press the bottom of the paw repeatedly.**



Look at AIBO's eye lights to see which mode is selected.



2 **After you choose the mode, press AIBO's head.**



AIBO can now perform the action or game of the selected mode.

- To cancel the selected mode, touch AIBOs on the chin. You can then choose another mode.

Mode 1 Party sound

Use this mode to make AIBO produce various sounds during quizzes or party games.

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right.**



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.

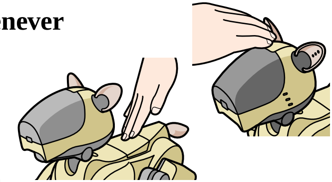
2 **Say "*START*" to AIBO.**

AIBO is now ready to produce the sounds.

- If you don't say "START" within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

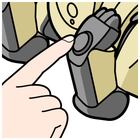


3 Touch AIBO on the head or back whenever you want AIBO to make the sound.

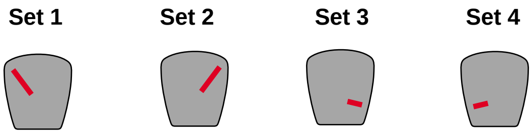


You can press on AIBO's paw repeatedly to select the sound effects that AIBO emits.

There are four sets of sound effects and each set consists of two kinds of sounds. When you touch AIBO on the head or the back, AIBO emits different sounds. Check AIBO's eye lights to see which set of sound effects is currently selected.



Either the right or left paw.



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.

Mode 2 Roulette

In this mode, people gather around AIBO, and AIBO goes around like a roulette to pick out the "winner."

---

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is in this pose, gather and sit around AIBO.**



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.

---

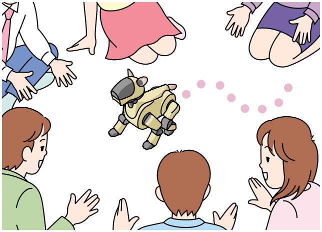
2 **Say "*START*" to AIBO.**

- If you don't say "START" within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



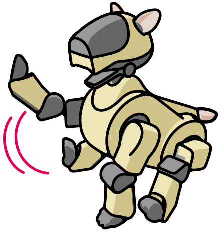
3 AIBO walks for a little while in the circle, looking for someone to point to.

Here's a little secret. If you are wearing something pink, you may find yourself to be the lucky winner.



4 AIBO stops walking and sits down, then points to the person in front of it with its front paw.

The person that AIBO points to is the "winner." After this, AIBO returns to its condition in step 1.



Mode 3 Countdown 1

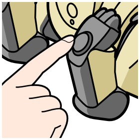
After specified time elapses, AIBO emits a loud sound. You can use AIBO to indicate a time limit.

---

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is in this pose, press the bottom of either one of its front paws repeatedly to specify when AIBO is to produce the big sound.**

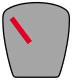


Either the right or left paw.



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't specify the time within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

Check AIBO's eye lights to see the currently selected time.

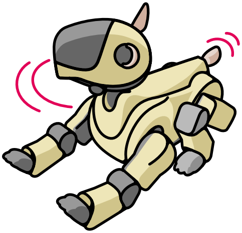
5 seconds	10 seconds	30 seconds	60 seconds
			

2 When you are ready, say "*START*" to AIBO.

- If you don't say "START" within a minute after specifying the time, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

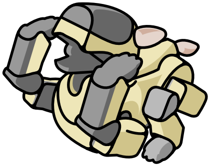


3 AIBO continues playing music and making poses until the specified time has elapsed.



4 When the specified time is reached, AIBO makes a big sound and then poses as shown on the right.

After this, AIBO returns to its condition in step 1.

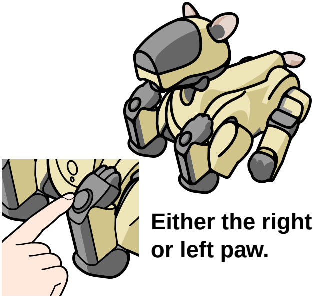




Mode 4 Countdown 2

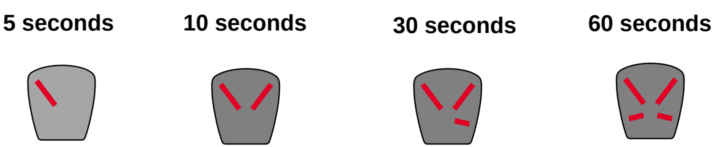
The only difference between Countdown 1 and Countdown 2 (this mode) is that you can reset the time in this mode.

1 After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is in this pose, press the bottom of either one of its front paws repeatedly to specify when AIBO is to produce the big sound.



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't specify the time within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

Check AIBO's eye lights to see the currently selected time.



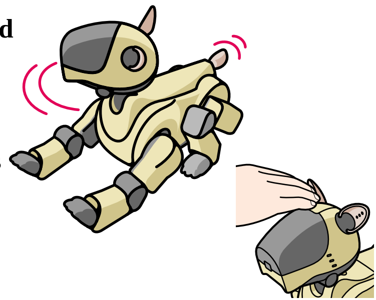
2 **When you are ready, say "*START*" to AIBO.**

- If you don't say "START" within a minute after specifying the time, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



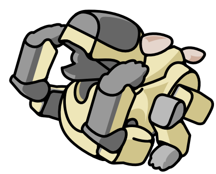
3 **AIBO continues playing music and making poses until the specified time elapses.**

During this time, each time you touch AIBO on the head, the countdown starts over again.



4 **When the specified time is reached, AIBO makes a big sound and then poses as shown on the right.**

After this, AIBO returns to its condition in step 1.

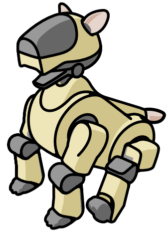




Mode 5 Guess the word

This is a game in which you teach AIBO a word and then let the players guess what it is.

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right and waits for you to teach it a word.**



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't teach AIBO a word within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

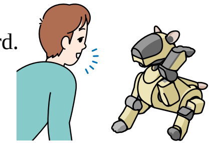
How to teach AIBO a word

When AIBO is posing as shown on the right, you can teach it a word.

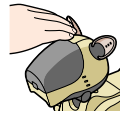


- To cancel teaching AIBO a word, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.

1 Say "*LISTEN TO ME*" to AIBO. AIBO then poses as shown on the right and gets ready for you to teach it a word.



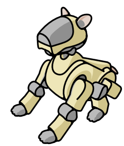
2 Touch AIBO on the head or the back first. Then, within 10 seconds, teach it a word. AIBO can listen and memorize a word for of up to 2 seconds in length.

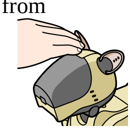


3 When AIBO has memorized the word, it repeats it after about 10 seconds using its own special language. If it could not hear the word or you try to teach the word exactly the same as one of the voice commands used in the Party Mascot, it expresses the failure by posing, then returns to its condition in step 1 on "How to teach AIBO a word."

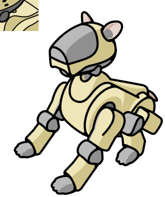


4 After repeating the word, AIBO poses as shown on the right and waits for you to confirm the word. If the word is okay, touch AIBO on the head. If not, repeat the procedure from step 1 on "How to teach AIBO a word."





After AIBO memorizes the word, it poses as shown on the right and waits for you to start the game.

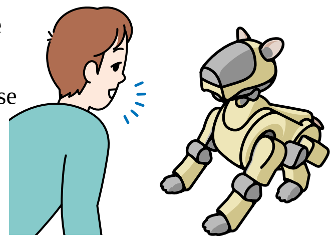


2 When you are ready, say “*START*” to AIBO.



- If you don’t say “START” within a minute after teaching it a word, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

3 People then take turns at guessing the word and saying it to AIBO.



When you speak to AIBO, be sure to get close and talk loudly so that AIBO can hear you.

- To cancel the game, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.

4 **When someone guesses the word correctly, AIBO poses as shown on the right.**

After this, AIBO returns to its condition in step 1.



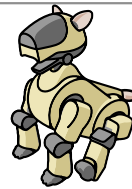
Note

Sometimes it judges a similar word to be the right answer.



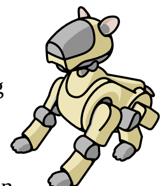
Mode 6 Hearing test

This is a game in which AIBO uses its own special language to say a word that it was taught, and people try to guess what it is.



1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right and waits for you to teach it a word.**

- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.



2 **Do steps 1 to 4 in “How to teach AIBO a word” on page 31.**

- If you don’t teach AIBO a word within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

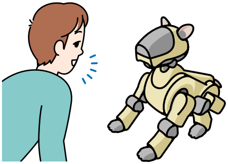
AIBO then waits for you to start the game, posing as shown on the right.

3 **When you are ready, say “*START*” to AIBO.**

- If you don’t say “START” within a minute after teaching it a word, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



4 **When you touch AIBO on the back, or when you say "*GIVE ME A WORD*" or "*SAY IT AGAIN*," it says the word in its own language.**



People then take turns guessing and saying the word to AIBO.

- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.

5 **When someone guesses the word correctly, AIBO poses as shown on the right. AIBO then returns to its condition in step 1.**



When someone guesses the word correctly, AIBO poses as shown on the right. AIBO then returns to its condition in step 1.

Note

Sometimes it judges a similar word to be the right answer.

Mode 7 Race

This is a game to find out who can guide AIBO (by leading it with the pink ball supplied with AIBO) through a given course to the finish line the fastest.

---

1 **Place AIBO at the starting point of the course and choose this mode.**

AIBO waits for you to start the race, posing as shown on the right.

- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.



---

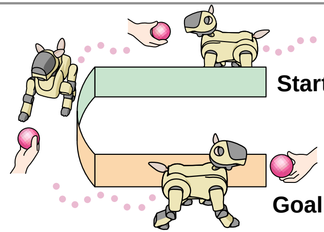
2 **When you are ready, say “*START*” to AIBO.**

- If you don’t say “START” within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



3 Hold the pink ball in front of AIBO and move it along.

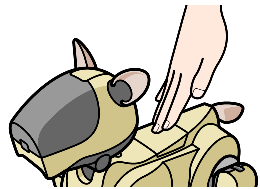
AIBO will start to follow the ball.
When AIBO gets too close to the ball or if it does not recognize the ball for one minute, it will stop.



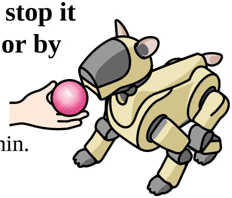
- To cancel the game, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.

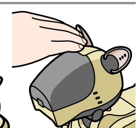
If AIBO has stopped

Touch it on the back to restart AIBO.



4 When AIBO reaches the finish line, stop it by bringing the pink ball close to it or by touching it on the head.





- To cancel the game, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.

Mode 8 Going for a walk

In this mode, you take AIBO for a walk by guiding it by your voice. You can use this mode in many ways. For example, you can make a maze and help AIBO escape from it.

1 **Place your AIBO at the starting point and choose this mode.**

AIBO waits for you to start, posing as shown on the right.



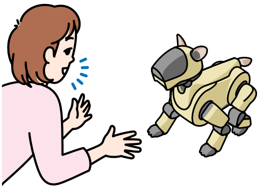
- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.

2 **When you are ready, say "*START*" to AIBO.**

- If you don't say "START" within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



3 Talk to AIBO to make it move.



AIBO understands the following commands and responds in the following ways:

"***GO FORWARD***": Walks forward.

"***GO BACK***": Walks backward.

"***GO RIGHT***": Turns right and walks.

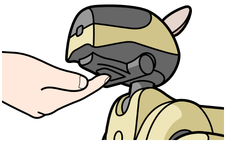
"***GO LEFT***": Turns left and walks.

"***HURRY UP***": Walks faster.

"***STOP***": Stops.

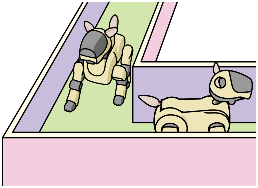
- If AIBO does not hear any command for one minute, it stops. If this occurs, touch AIBO on the back so that it responds to the commands again.

4 To cancel this mode, touch AIBO on the chin while it is stopped.



AIBO returns to its condition in step 1.

Tip

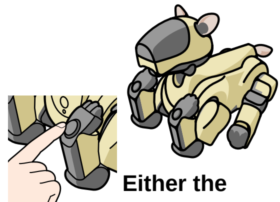


For variety, do this game in a maze or make it a race to see who can guide AIBO to the end of the course the fastest.

Mode 9 Penalty kicks

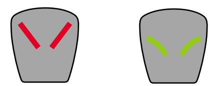
For this mode, two AIBOs and the pink ball supplied with AIBO are required: one AIBO for the attacker and the other one for the defender.

1 **First, position the two AIBOs as shown in step 2, then choose this mode. After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is posing like this, press the bottom of either one of its front paws repeatedly to make it the attacker or defender. Do this for both AIBOs.**



Either the right or left paw.

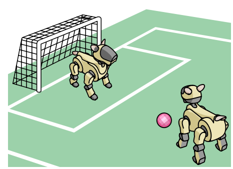
- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't select the role within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



Attacker **Defender**

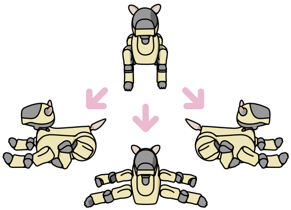
Check AIBO's eye lights to see which role is currently selected.

2 **Place the supplied pink ball in front of a front leg of the attacker AIBO, place the defender AIBO in front of the goal, and then say "*START*" to the AIBOs.**



- If you don't say "START" within a minute after selecting the role, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

3 Talk to the AIBOs to make them move.



AIBOs understand the following commands and respond in the following ways:

"***SHOOT***" (to attacker AIBO) : Kicks the ball.

"***GO RIGHT***" (to defender AIBO): Moves to the right.

"***GO LEFT***" (to defender AIBO): Moves to the left.

"***DUCK***" (to defender AIBO): Ducks.

- To cancel the game, touch the AIBOs on the chin. AIBOs return to the condition in step 1.
- If AIBO does not hear any command for one minute, this mode is canceled and AIBO returns to the condition in step 1.

4 Say "***GOAL!***" or "***FINE SAVE!***" to suit the move.



The AIBOs pose accordingly. They then return to their condition in step 1.

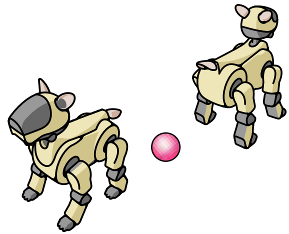
- If you can't judge the result within a minute after an attack or a defence has begun, the AIBOs return to the condition in step 1.

Mode 10 Spellcaster

In this mode, two AIBOs have a contest to find the pink ball first.

1 **First, place two AIBOs with their backs to each other, then place the supplied pink ball between the two AIBOs as shown on the right. And then, choose this mode.**

- To cancel this mode, touch the AIBOs on the chin. You can then choose another mode.



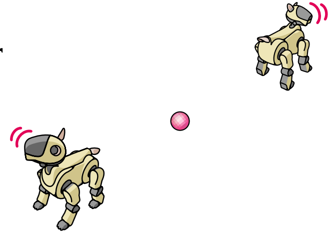
2 **When you are ready, say "*START*" to the AIBOs.**

- If you don't say "START" within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



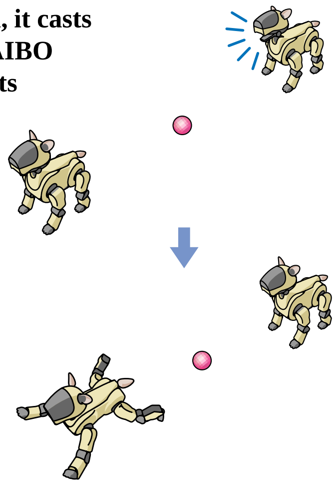
3 **The AIBOs take a few steps forward, then stop. They then start looking for the ball.**

- To cancel the game, touch the AIBOs on the chin. The AIBOs return to the condition in step 1.



4 **When one of the AIBOs finds the ball, it casts a spell to the other so that the other AIBO cannot take the ball, then returns to its condition in step 1.**

The other AIBO which did not find the ball falls down, and then returns to the condition in step 1.
When it was a drawn, both AIBOs emit a sound which indicates a drawn, then they return to their conditions in step 1.



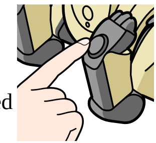
Mode 11 Song and dance

In this mode, AIBO performs any of six songs and the dances that it already knows.

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is posing like this, press the bottom of either one of its front paws repeatedly to choose the song.**

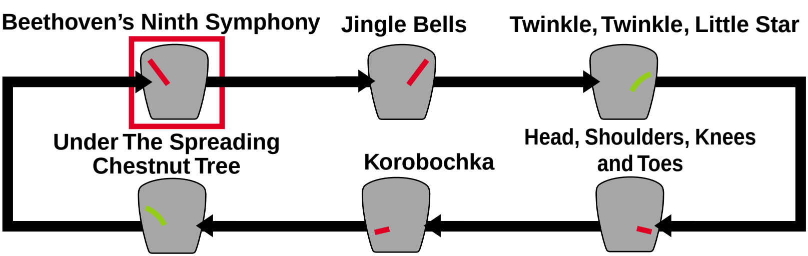


- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't choose the song within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



Either the right or left paw.

Check AIBO's eye lights to see which song is currently selected.

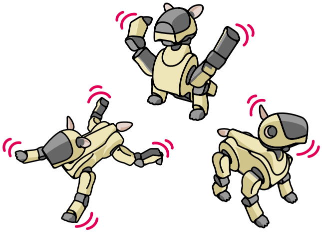


2 **When you are ready, say "*START*" to AIBO.**

- If you don't say "START" within a minute after choosing the song, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

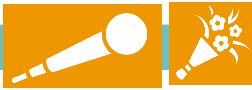


3 **AIBO starts to sing and dance.**



3 **When the song and dance is over, AIBO poses and then returns to its condition in step 1.**



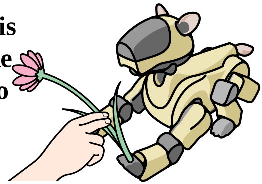


Mode 12 The presenter

In this mode, AIBO carries a present in its mouth and takes it to somebody who gets it.

---

1 **Place AIBO on the floor, and then choose this mode. Say "*OPEN YOUR MOUTH*" to make AIBO open its mouth, insert the present into its mouth, and then say "*CLOSE YOUR MOUTH*" to make AIBO close its mouth.**



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't make AIBO hold the present in its mouth within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

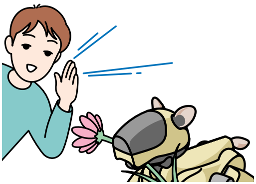
Note

AIBO can carry only lightweight and thin things, such as a greeting card or a ring.

---

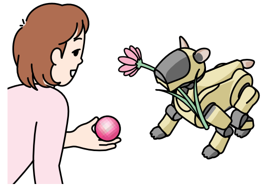
2 **When you are ready, say "*START*" to AIBO.**

- If you don't say "START" within a minute after making AIBO hold the present in its mouth, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



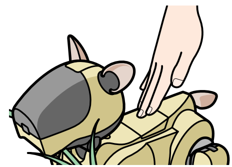
3 AIBO will move towards the pink ball supplied with it, so give the ball to the person who will guide AIBO to the person who gets the present.

- To cancel the game, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.



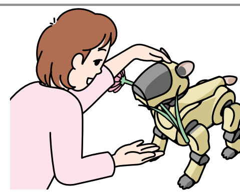
4 Hold the pink ball in front of AIBO and move it along.

AIBO will start to follow the ball.
When AIBO gets too close to the ball or if it does not recognize the ball for one minute, it stops. Touch AIBO on the back to start it up again.



5 When AIBO reaches the person who gets the present, have the person pet AIBO on the head.

AIBO will open its mouth and allow the present to be to taken out. AIBO then return to its condition in step 1.



Mode 13 Copy cat

In this game, AIBO strikes a pose and the players try to copy the pose.

1 **Place AIBO in front of the players and choose this mode. AIBO poses as shown on the right and waits for you to start the game.**



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.

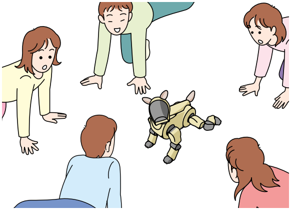
2 **When you are ready, say "*START*" to AIBO.**



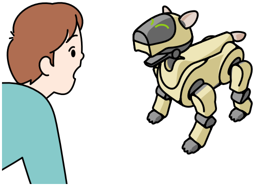
- If you don't say "START" within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

3 **Say “*POSE*” to AIBO or touch AIBO on the head and it assumes a pose. Do either of the above again to make it assume a different pose.**

If you touch AIBO on the back, it assumes the same pose again.



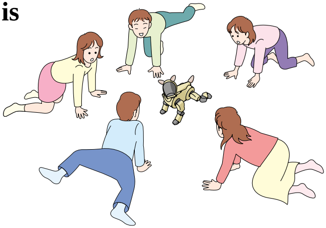
When someone copies AIBO poorly, AIBO may laugh at that person.



- If you don’t make AIBO assume a pose for one minute, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

4 **The person who copies AIBO the best is the winner.**

To stop AIBO, touch it on the chin.
AIBO returns to its condition in step 1.



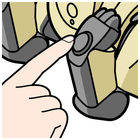


Mode 14 Reflex game 1

This game requires fast reflexes. If you make it to the end of the game, AIBO will treat you to a special pose.

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is in this pose, press the bottom of either one of its front paws repeatedly to choose the number of times you must "clear" in order to win the game.**

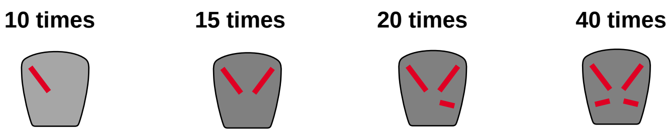




Either the right or left paw.

- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't choose the number of times within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

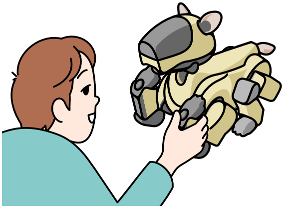
Check AIBO's eye lights to see the number of times that is currently selected.



2 When you are ready, take one of AIBO's front paws and say "*START*" to AIBO.

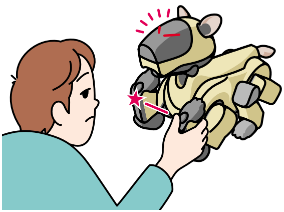
AIBO starts the countdown and the game starts.

- If you don't say "START" within a minute after choosing the number of times, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



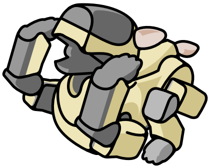
3 AIBO's eye lights will flash at certain intervals. When you see it, press AIBO's paw.

If you press AIBO's paw a little too early or a little too late, you lose the game. If you press it on time, you can continue. The game continues until you have cleared the specified number of times or until you miss.



4 If you make it to the end of the game, AIBO will show great joy. If you miss, AIBO will show great disappointment.

After either result, AIBO returns to its condition in step 1.



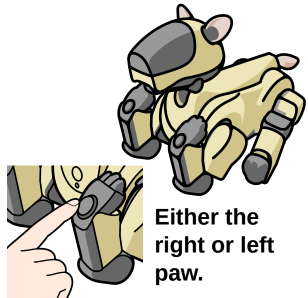


Mode 15 Reflex game 2

This game is more difficult than reflex game 1. AIBO moves its ears and tail.

---

1 **After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right. While AIBO is in this pose, press the bottom of either one of its front paws repeatedly to choose the number of times you must "clear" in order to win the game.**

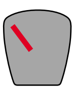


Either the right or left paw.

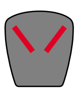
- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.
- If you don't choose the number of times within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

Check AIBO's eye lights to see the number of times that is currently selected.

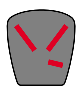
10 times



15 times



20 times



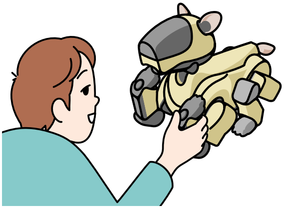
40 times



2 When you are ready, take one of AIBO's front paws and say "*START*" to AIBO.

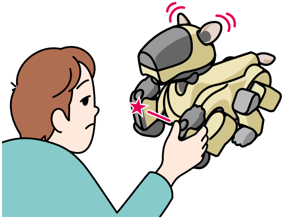
AIBO starts the countdown and the game starts.

- If you don't say "START" within a minute after choosing the number of times, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.



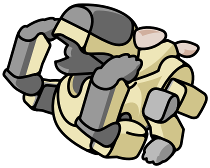
3 AIBO's ears or tail will wiggle at certain intervals. When you see it, press AIBO's paw.

If you press AIBO's paw a little too early or a little too late, you lose the game. If you press it on time, you can continue. The game continues until you have cleared the specified number of times or until you miss.



4 If you make it to the end of the game, AIBO will show great joy. If you miss, AIBO will show great disappointment.

After either result, AIBO returns to its condition in step 1.



Mode 16 Rock-paper-scissors

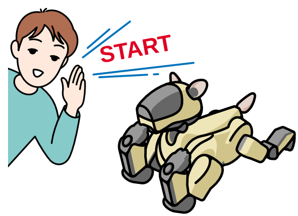
This game requires the use of the supplied color cards (which correspond with rock, paper and scissors).

1 After choosing this mode, AIBO poses as shown on the right and waits for you to start the game.



- To cancel this mode, touch AIBO on the chin. You can then choose another mode.

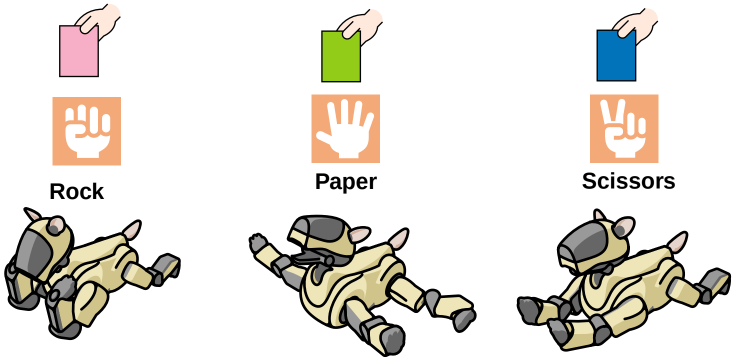
2 Get the three color cards ready and say "*START*" to AIBO.



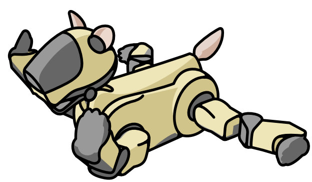
AIBO will produce two tones that let you know when to get ready to show one of the cards (corresponding to scissors, paper or rock).

- To cancel the game, touch AIBO on the chin. AIBO returns to its condition in step 1.
- If you don't say "START" within a minute after choosing this mode, this mode is canceled and AIBO returns to mode choice standby posture.

3 **When AIBO produces the third tone, show one of the cards to AIBO. At the same time, AIBO will also strike a pose that corresponds with rock, paper, or scissors, as follows:**



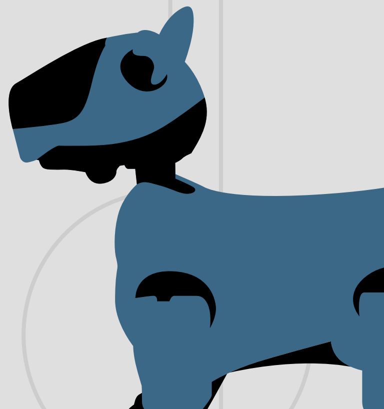
4 **AIBO judges the result by itself.**



After either result, AIBO returns to its condition in step 2 and continues the game.

When AIBO wins three times successively, it shows great joy. If it loses three times successively, it shows disappointment. After either result, AIBO returns to its condition in step 1.

Additional information



Notes on use

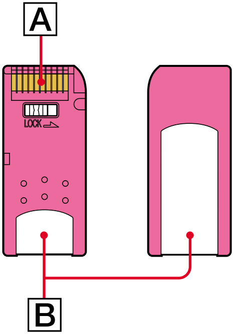
To protect the saved data on the "Memory Stick," observe the following.

- The supplied "Memory Stick" is an accessory of Party Mascot ERF-210AW03 . Using it also to save data from personal computers or camcorders, or for anything other than the "AIBO" ERS-210, may cause damage to AIBO.
- Do not touch terminal A with your hand or metal objects.
- The saved data may be erased or damaged when you use the "Memory Stick" in a place subject to static electricity or electrical noise.
- Do not stick anything other than a dedicated "Memory Stick" sticker in the area indicated by B. A sticker has already been attached to the AIBO Life "Memory Stick" at the factory.
- Do not bend, drop or apply a strong physical shock to the "Memory Stick."
- Do not disassemble or modify the "Memory Stick."
- To remove the "Memory Stick" from AIBO while it is still operating, first push the pause button to stop AIBO's movements and wait until the battrery pack lock indicator turns white.
- Do not let the "Memory Stick" get wet.
- Do not use or store the "Memory Stick" in places subject to:
  - — Excessively high temperatures, such as a car parked in the sun
  - — Direct sunlight
  - — High humidity or corrosive gas
- When carrying or storing the "Memory Stick," keep it in the supplied case.
- Party Mascot ERF-210AW03 cannot be used with the "AIBO" ERS-110/ 111.

- Party Mascot ERF-210AW03 cannot be used except through the AIBO-ware "Memory Stick" on which it is supplied.
- Sony assumes no responsibility for any malfunctions that may occur as a result of using AIBO Life in a way not specified in this user's guide.
- The specifications of this software are subject to change without notice.

What is an AIBO-ware "Memory Stick"?

It is a "Memory Stick" produced for exclusive AIBO use, and on which is stored application software that can be executed on an AIBO.



Troubleshooting

If you experience any of the following difficulties, use this troubleshooting guide to remedy the problem. Should the problem persist, please contact the AIBO Customer Link. (See page 3 for details on the AIBO Customer Support.)

Symptom	Remedy
AIBO does not move even when the pause button is pressed.	• The battery pack is not installed. → Insert the battery pack (page 11). After inserting the battery pack, press the pause button again to restart AIBO. • The battery power is low. → Check the battery power level (see the "AIBO" ERS-210 operating instructions). If necessary, recharge the battery pack or insert a charged battery pack. • The temperature of the battery pack is abnormally high. → Wait until the battery cools down.

Symptom	Remedy
AIBO continues to emit a sad melody and does not move when the pause button is released.	• The "Memory Stick" with AIBO-ware is not inserted. • A "Memory Stick" other than one specifically made for AIBO is inserted. • The battery power is low. → Check the battery power level (see the "AIBO" ERS-210 operating instructions). If necessary, recharge the battery pack or insert a charged battery pack. • The AC adaptor is connected to AIBO's charging terminal. → Disconnect the AC adaptor and restart AIBO.
The battery compartment is locked and the battery cannot be changed.	• The program is still running. Press the pause button to stop the program.
It takes a long time for AIBO to move.	• AIBO is loading data from the "Memory Stick." Wait a while.
AIBO tries to walk but it does not move forward.	• The floor may be too slippery, inclined or unstable. → Place AIBO on a surface that is not too slippery, such as a carpet with a short nap.
AIBO falls often.	• The floor may be too slippery, inclined or unstable. → Place AIBO on a flat surface that is not too slippery.

Symptom	Remedy
After picking AIBO up, it stops moving.	• AIBO is in pick-up mode. → Verify that the mode light is flashing or not. If it is, place AIBO on the floor. If it doesn't move after a while, press its head sensor for more than 3 seconds.
Although the mode indicator is flashing and AIBO makes a sound, it does not move its legs.	• It is in jam mode. → Place AIBO on the floor and press its head sensor for more than 3 seconds.
AIBO's chest light flashes orange.	• There may be a problem with the battery pack. → Replace the battery pack with a new one (page 11).
The chest light does not turn off even after the pause button is pressed.	• There is a problem with the program. → Verify that the lock indication changes to white, take out the battery pack (see the "AIBO" ERS-210 operating instructions), and then reinsert the battery pack. Afterwards, press the pause button.
AIBO asks to be charged even with a fully charged battery pack.	• With a fully charged battery pack, AIBO Life can normally operate for about 1.5 hours (in autonomous mode). If the operating period continues to be much shorter, the battery pack may be reaching the end of its service life. Replace it with a new battery pack (page 11).

Symptom	Remedy
There is no sound.	• The volume setting may be set to " 0." → Adjust the volume higher (see the "AIBO" ERS-210 operating instructions).
AIBO does not recognize the color card properly.	• You are using cards other than the obe supplied with the Party Mascot. → Use the supplied color cards. • This may happen depending on the type of lighting. → Do the procedure on "Color sensor test" (page 16). • The lights are turned down or shadow is cast over the card. → Turn up the light or hold the card straight up. • The light reflected by the card has come straight into AIBO's color camera. → Change the angle of the card.

Symptom	Remedy
AIBO does not respond to your words.	• There may be noise in AIBO's environment. → Provide a quiet environment for AIBO and speak clearly to it. • You are not talking to AIBO with the same word exactly written in this user's guide or one that you registered. → Talk to it with the same words exactly written in this user's guide or one that you registered.

Avis aux utilisateurs

MIS A PART LES ELEMENTS CLAIREMENT SPECIFIES DANS LE CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL, SONY CORPORATION FOURNIT CE MANUEL, LE LOGICIEL ET LES INFORMATIONS QUI Y SONT CONTENUES "EN L'ETAT" SANS GARANTIE ET REJETTE TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION OU D'APTITUDE AU SERVICE A DES FINS PARTICULIERES EN CE QUI CONCERNE CE MANUEL, LE LOGICIEL OU TOUTE AUTRE INFORMATION. EN AUCUN CAS, SONY CORPORATION NE POURRA ÊTRE TENU RESPONSABLE D'UN QUELCONQUE DOMMAGE DIRECT, INDIRECT OU SPÉCIAL RÉSULTANT D'UN DÉLIT, D'UN CONTRAT OU D'UNE AUTRE CAUSE, DANS LE CADRE DE OU EN RAPPORT AVEC CE MANUEL, LE LOGICIEL OU TOUTE AUTRE INFORMATION QUI Y FIGURE OU L'UTILISATION QUI EN EST FAITE.

Sony Corporation se réserve le droit d'apporter à tout moment et sans préavis des modifications au présent manuel ou aux informations qu'il contient.
Le logiciel décrit dans le présent manuel peut également être régi par les dispositions d'un contrat de licence utilisateur séparé.

Ce produit contient un logiciel qui est la propriété de Sony et cédé en licence par des tiers. L'utilisation de ce logiciel est régie par les conditions des accords de licence qui accompagnent ce produit. Les spécifications logicielles sont sujettes à modifications sans préavis et peuvent être différentes des versions actuellement commercialisées.

Avant d’utiliser ce logiciel, lisez le contrat de licence de l’utilisateur final.

Remarque

AIBO ne comprend que l`anglais.

Assistance clientèle

Comment contacter le service clientèle AIBO.

Aux Etats-Unis
1-800-427-2988
Adresse e-mail :
aibosupport@info.sel.sony.com

En Europe
Angleterre : +44 (0)-20-7365-2938
Allemagne : +49 (0)-69-9508-6310
France : +33 (0)-1-5569-5118
Adresse e-mail :
aibo@sonystyle-europe.com

A Hong Kong
+852-2345-2966
Adresse e-mail :
aibo_helpdesk@shk.sony.com.hk

A Singapour
+65-473-8500
Adresse e-mail :
AIBO.Link@ap.sony.com

"OPEN-R" est l'interface standard du robot de compagnie pour lequel Sony mène une campagne de promotion active. Cette interface étend les capacités du robot de compagnie grâce à une combinaison flexible de matériel et de logiciels interchangeables adaptés à différentes applications.
"AIBO" ERS-210 et AIBO-ware ERF-210AW03 sont conformes à la version 1.1 OPEN-R.

"AIBO", le logo AIBO, "OPEN-R" et le logo OPEN-R sont des marques déposées de Sony Corporation.
"Memory Stick"," ," et " MEMORY STICK" sont des marques de Sony Corporation.

D'autres informations concernant AIBO sont disponibles sur Internet, à l'adresse suivante : http://www.aibo.com/

Table des matières

Avant de commencer

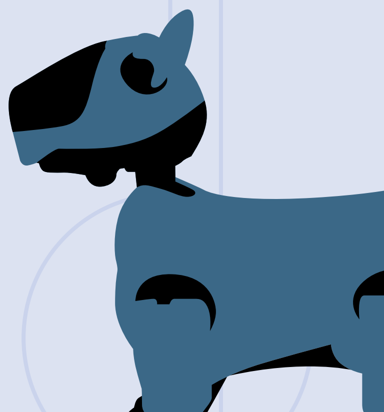
Party Mascot

Informations complémentaires

Pour obtenir plus d’informations sur l’ERS-210 “AIBO” (nom des pièces, réglages, mémoire, utilisation d’autocollants, précautions de sécurité, etc), reportez-vous au mode d’emploi de l’ERS-210 “AIBO”.

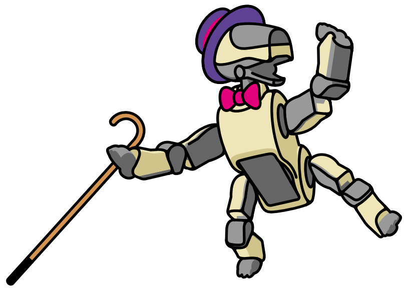
Avant de commencer

Ce chapitre décrit les préparatifs nécessaires pour jouer avec AIBO en utilisant le Party Mascot ERF-210AW03.



Qu’est-ce-que Party Mascot ?

Les fêtes et les jeux sont étroitement liés, qu’il s’agisse de Noël, d’un anniversaire ou d’un mariage. L’AIBO-ware Party Mascot vous permet de jouer à des jeux avec AIBO ou de l’utiliser comme un véritable meneur de jeux. Outre les fonctions de jeu, Party Mascot dote AIBO d’un répertoire de chants et de danses qui égayera toutes les fêtes. Ces fonctions, entre autres, font de votre AIBO une mascotte parfaite et un vrai boute-en-train!



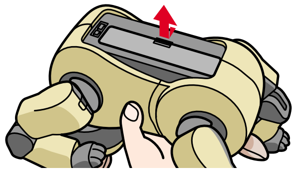
Contrôle des accessoires fournis

Assurez-vous que vous disposez des éléments suivants avant de jouer avec AIBO.

- **AIBO-ware avec “Memory Stick” Party Mascot ERF-210AW03 (1)**
- **Boîtier du “Memory Stick” (1)**
- **Cartes de couleur (rose, bleue, verte) (1 kit)**
- **Manuel utilisateur (1)**
- **Guide rapide (1)**
- **Contrat de licence du logiciel (1)**

Préparation d’AIBO pour le logiciel Party Mascot

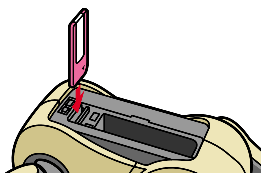
1 **Saisissez AIBO fermement par le corps, retournez-le, puis ouvrez le couvercle placé sur son estomac.**



Remarques

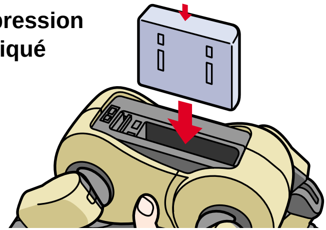
- Soulevez AIBO par le corps et non par l’un de ses membres.
- Ne touchez pas la borne de charge avec vos mains. Ceci pourrait la salir et entraîner des faux contacts.

2 **Insérez dans le sens de la flèche le “Memory Stick” Party Mascot fourni avec l’étiquette orientée vers la fente d’insertion de la batterie.**



3 Insérez la batterie fournie dans le sens de la flèche, jusqu’à ce qu’elle s’encliquette, puis fermez le couvercle placé sur l’estomac.

Exercez une pression à l’endroit indiqué par la flèche.



4 Placez AIBO sur le sol comme illustré ci-dessous.

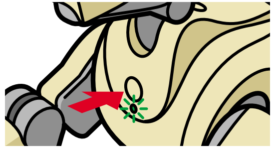
Placez-le sur une surface plane non glissante, comme un tapis à poils ras. Choisissez un endroit tranquille de sorte qu’AIBO puisse entendre tout ce que vous lui dites.



Remarque

Placez bien AIBO sur le sol comme illustré ci-dessus. Vous éviterez ainsi qu’il ne fasse un mouvement imprévu et soit endommagé lorsque vous enfoncez et relâchez la touche pause pour mettre AIBO en mouvement.

5 Appuyez sur la touche Pause de la poitrine d’AIBO.



Le mode pause d’AIBO est annulé et le témoin de poitrine s’allume en vert. AIBO commence à s’animer après un moment.

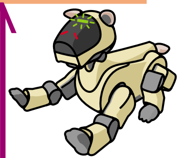
Et maintenant, que la fête commence!

Les modes de fonctionnement d’AIBO

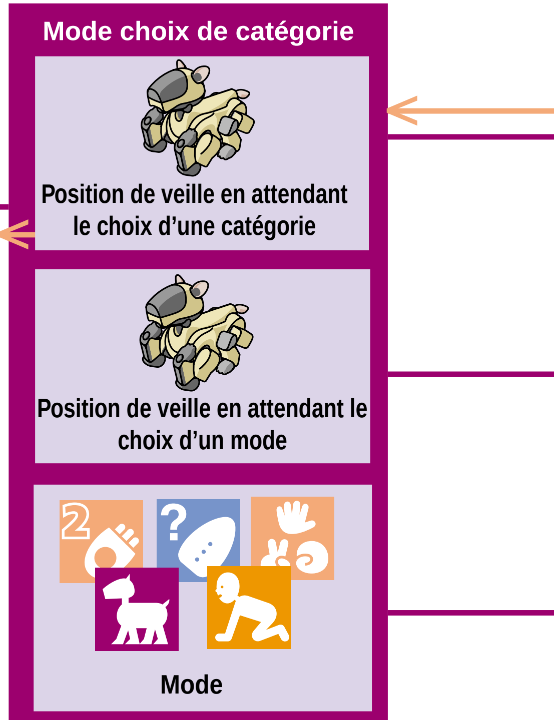
Lorsqu’il fonctionne avec le Party Mascot, AIBO dispose des modes de fonctionnement suivants.

Mode Charge

Lorsque la batterie d’AIBO est déchargée, il active le mode Charge. Si cela se produit, rechargez la batterie.
Si vous exercez une pression sur le menton d’AIBO pendant trois secondes tandis qu’AIBO est prêt à choisir une catégorie, vous pouvez sélectionner ce mode.

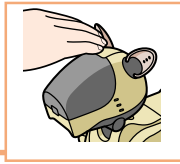






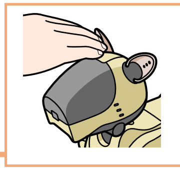
Une fois que la batterie est rechargée, appuyez sur la touche Pause située sur la poitrine d’AIBO pour le réactiver. Pour plus de détails sur la façon de recharger la batterie d’AIBO, reportez-vous au mode d’emploi fourni avec “AIBO” ERS-210 ou avec l’Energy Station (non fournie).

Exercez une pression sur la tête d'AIBO pendant trois secondes.



Lorsque l'un des modes suivants est activé, AIBO revient automatiquement au mode de choix d'une catégorie.

Placez AIBO sur le sol ou exercez une pression sur sa tête pendant trois secondes.



Mode Blocage

Lorsqu'un objet se coince entre les articulations des pattes d'AIBO, ses pattes se détendent.

Mode Ramassage

Lorsque vous prenez AIBO, ses pattes se détendent et il s'arrête.

Généralement, lorsque AIBO fait une chute, il se relève seul.

Mode Chute

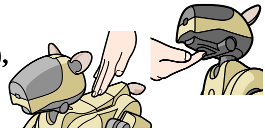
Généralement, lorsque AIBO fait une chute, il se relève seul.

Test du capteur de couleurs

Selon les conditions d'éclairage de l'environnement d'AIBO, il est possible qu'il ne voie pas les couleurs correctement. Suivez cette procédure pour vérifier qu'AIBO repère correctement les cartes de couleur fournies.

---

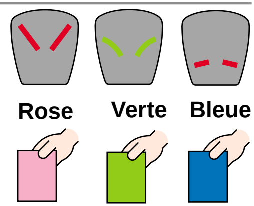
1 **Tandis qu'AIBO est en position de veille en attendant le choix d'une catégorie (page 14), exercez une pression sur son menton et son dos simultanément pendant trois secondes.**



---

2 **Tenez chaque carte de couleur fournie verticalement à environ 15 cm (1/2 pied) de la tête d'AIBO (emplacement de la caméra couleur).**

Si AIBO voit la couleur correctement, ses yeux s'allument comme illustré ci-contre.



---

3 **Lorsque vous avez fini le test, exercez une pression sur le menton d'AIBO.**

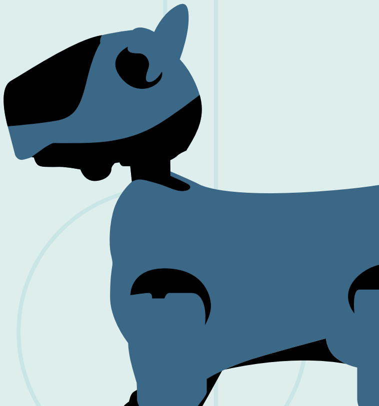
AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'une catégorie.

Remarque

Pour une reconnaissance précise des couleurs, une lumière vive incandescente est préférable.

Party Mascot

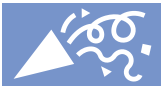
Ce chapitre explique comment utiliser Party Mascot. Grâce à ces informations, vous pourrez utiliser AIBO pour animer des fêtes et égayer des réunions.



Les catégories

Party Mascot permet à AIBO d'effectuer plusieurs actions (y compris des jeux). Ces actions se divisent en quatre catégories et sont considérées comme des "modes".

Catégorie 1 AIBO Party Mascot



Ces modes vous permettent d'utiliser AIBO comme meneur de jeu, notamment lorsque vous jouez avec un grand nombre de personnes.

Catégorie 2 Athlétique



Ces modes permettent de mettre deux AIBO ou plus en compétition, avec une intervention minimale de leurs propriétaires.

Catégorie 3 Divertissement



Ces modes permettent à AIBO de chanter, de danser et de jouer.

Catégorie 4 AIBO et vous



Ces modes vous permettent de jouer seul contre votre AIBO.

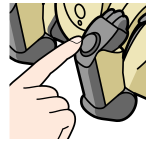
Remarque

Pour certains jeux, vous devez donner des ordres à voix haute à AIBO. Pour qu'il vous comprenne, vous devez prononcer exactement les mots (imprimés en ***ROUGE***) utilisés dans le présent manuel car ce sont les seuls qu'il comprenne lorsque l'AIBO-ware Party Mascot est utilisé.

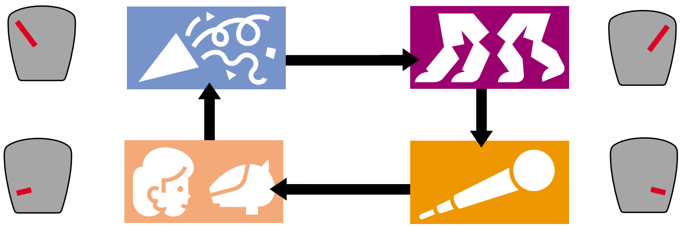
Sélectionner la catégorie

Après avoir démarré Party Mascot, suivez les étapes ci-après afin de sélectionner la catégorie.

1 **Saisissez l'une des pattes avant d'AIBO et appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de la patte.**

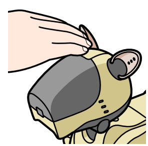


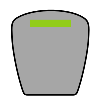
Observez les yeux lumineux d'AIBO afin de connaître la catégorie sélectionnée.



2 **Après avoir sélectionné la catégorie, exercez une pression sur la tête d'AIBO.**

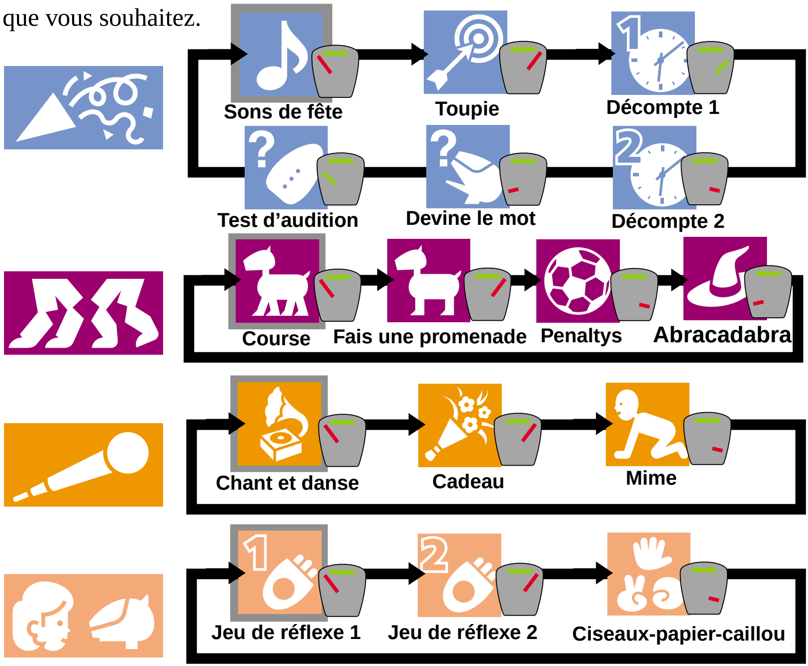
Vous pouvez maintenant sélectionner le mode (page 21).





Description des modes

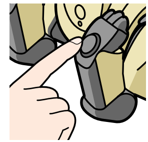
Un total de 16 modes sont disponibles. Le mode encadré en noir est sélectionné lorsque vous choisissez la catégorie pour la première fois.Reportez-vous à “Sélectionner le mode” page 19 afin de choisir le mode que vous souhaitez.



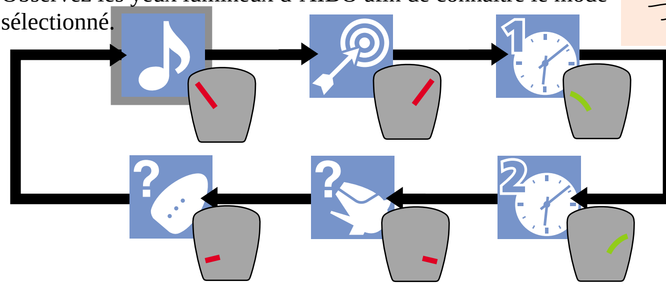
Sélectionner le mode

Après avoir sélectionné la catégorie (page 13), suivez les étapes ci-après afin de sélectionner le mode.

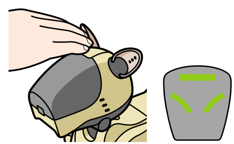
1 **Saisissez l'une des pattes avant d'AIBO et appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de la patte.**



Observez les yeux lumineux d'AIBO afin de connaître le mode sélectionné.



2 **Après avoir sélectionné le mode, exercez une pression sur la tête d'AIBO.**



AIBO peut maintenant effectuer une action ou un jeu du mode sélectionné.

- Pour annuler le mode sélectionné, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.



Mode 1 Sons de fête

Avec ce mode, AIBO peut émettre divers sons pendant des jeux-concours ou des jeux à l’occasion de fêtes.

---

1 **Après avoir choisi ce mode, AIBO prend la pose illustrée ci-contre.**



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d’AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

---

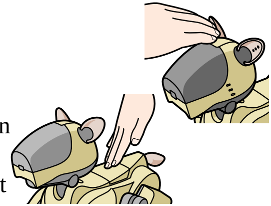
2 **Dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.**

AIBO n’est pas prêt à émettre des sons.



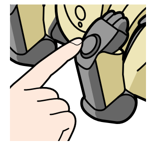
- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

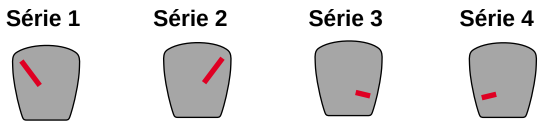
3 Touchez la tête ou le dos d’AIBO lorsque vous souhaitez qu’il émette le son correspondant.



Appuyez alors à plusieurs reprises sur sa patte afin de sélectionner le son qu’il émet.
Il existe quatre séries d’effets sonores, comportant chacune deux types de sons. Lorsque vous touchez la tête ou le dos d’AIBO, il émet différents sons. Observez ses yeux lumineux afin de vérifier la série d’effets sonores sélectionnée.

Patte droite ou patte gauche.





- Pour annuler ce mode, touchez le menton d’AIBO. Il revient à l’état de l’étape 1.

Mode 2 Toupie

Dans ce mode, les gens se rassemblent autour d'AIBO et celui-ci tourne comme une toupie pour désigner le "gagnant".

1 **Après avoir sélectionné ce mode, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Quand AIBO est dans cette position, rassemblez-vous et asseyez-vous autour d'AIBO.**



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

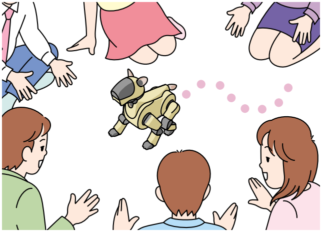
2 **Dites "*START* (Démarre !)" à AIBO.**

- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.



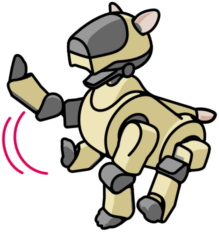
3 Lorsqu’il se trouve dans le cercle, AIBO se déplace un moment en cherchant la personne à désigner.

Voici un petit secret. Si vous portez un vêtement de couleur rose, vous avez des chances d’être l’heureux gagnant.



4 AIBO cesse de se déplacer et s’assoie puis désigne la personne qui se trouve devant lui avec sa patte avant.

La personne désignée par AIBO est le “gagnant”. AIBO revient ensuite à l’état de l’étape 1.

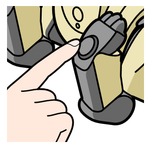


Mode 3 Décompte 1

Après écoulement de la durée spécifiée, AIBO émet un son fort. Vous pouvez utiliser AIBO pour indiquer une limite de temps.



1 **Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Quand AIBO est dans cette position, appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de l'une de ses pattes avant afin de spécifier le moment où AIBO émettra un son ressemblant à une explosion.**



Patte droite ou gauche.

- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous ne spécifiez pas le moment dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

Observez les yeux lumineux d'AIBO afin de vérifier la durée sélectionnée.

5 secondes **10 secondes** **30 secondes** **60 secondes**

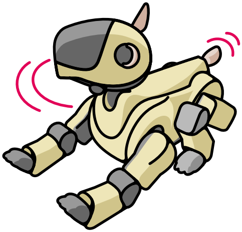


2 **Lorsque vous êtes prêt, dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.**

- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

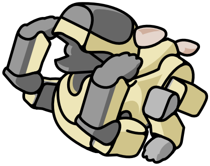


3 **AIBO continue à jouer de la musique et à prendre des poses jusqu’à la fin de la durée spécifiée.**



4 **Lorsque la durée spécifiée est atteinte, AIBO émet un son ressemblant à une explosion, puis prend la pose illustrée ci-contre.**

AIBO revient ensuite à l’état de l’étape 1.



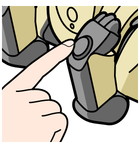
Mode 4 Décompte 2

La seule différence entre Décompte 1 et Décompte 2 (ce mode) réside dans le fait que vous pouvez réinitialiser la durée dans ce mode.

---

1 **Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Quand AIBO est dans cette position, appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de l'une de ses pattes avant afin de spécifier le moment où AIBO émettra un son ressemblant à une explosion.**



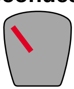


Patte gauche ou patte droite.

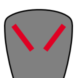
- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous ne spécifiez pas le moment dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

Observez les yeux lumineux d'AIBO afin de vérifier la durée sélectionnée.

5 secondes



10 secondes



30 secondes



60 secondes



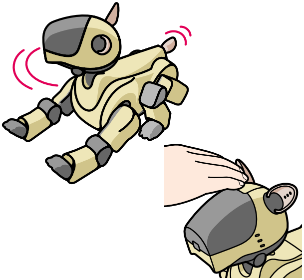
2 **Lorsque vous êtes prêt, dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.**

- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.



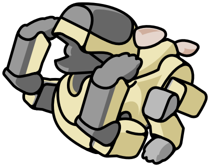
3 **AIBO continue à jouer de la musique et prendre des poses jusqu’à la fin de la durée spécifiée.**

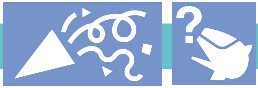
Pendant ce temps, le compteur est réinitialisé chaque fois que vous touchez la tête d’AIBO.



4 **Lorsque la durée spécifiée est atteinte, AIBO émet un son ressemblant à une explosion, puis prend la pose illustrée ci-contre.**

AIBO revient ensuite à l’état de l’étape 1.



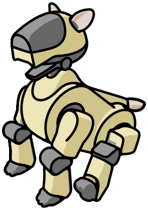


Mode 5 Devine le mot

Il s’agit d’un jeu dans lequel vous apprenez un mot à AIBO puis vous le faites deviner aux joueurs.

---

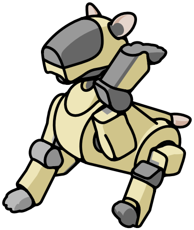
1 **Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose indiquée ci-contre et attend que vous lui appreniez un mot.**



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d’AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous n’apprenez pas un mot à AIBO dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

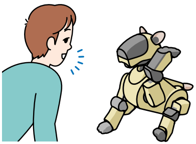
■ Comment apprendre un mot à AIBO

Quand AIBO est dans la position illustrée ci-contre, vous pouvez lui apprendre un mot.

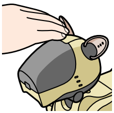


- Pour annuler cette fonction, touchez le menton d’AIBO. Il revient à l’état de l’étape 1.

1 Dites à AIBO “***LISTEN TO ME*** (Ecoute-moi!)”. AIBO prend la pose illustrée ci-contre et se tient prêt à apprendre un mot.



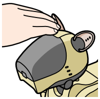
2 Commencez par toucher la tête d’AIBO ou son dos. Puis apprenez-lui un mot dans les 10 secondes. AIBO peut écouter et mémoriser un mot de deux secondes maximum.

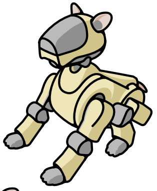


3 Lorsque AIBO a mémorisé le mot, il le répète dans les 10 secondes dans son language spécial. S’il n’a pas entendu le mot ou si vous essayez de lui apprendre un mot identique à l’une des commandes vocales utilisées dans le Party Mascot, il exprime sa frustration, puis revient à l’état de l’étape 1 “Comment apprendre un mot à AIBO”.

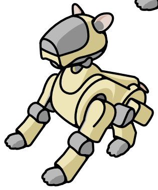


4 Après avoir répété le mot, AIBO prend la pose illustrée ci-contre et attend que vous confirmiez le mot. Si le mot est correct, touchez-lui la tête. Sinon, recommencez la procédure depuis l’étape 1 “Comment apprendre un mot à AIBO”.





Lorsqu’il a mémorisé le mot, AIBO prend la pose illustrée ci-contre et attend que vous commenciez le jeu.

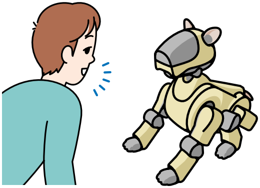


2 Lorsque vous êtes prêt, dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.



- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

3 Les gens essaient alors tour à tour de deviner le mot et de le dire à AIBO.



Lorsque vous parlez à AIBO, rapprochez-vous de lui et parlez fort afin qu’il vous entende.

- Pour annuler le jeu, touchez le menton d’AIBO. Il revient à l’état de l’étape 1.

4 Lorsque quelqu'un devine le mot, AIBO prend la pose illustrée ci-contre.



Il revient ensuite à l'état de l'étape 1.

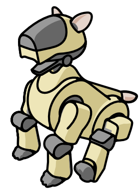
Remarque

Il peut arriver qu'il considère un mot similaire comme la bonne réponse.

Mode 6 Test d’audition

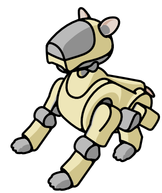
Dans ce jeu, AIBO dit un mot dans son language spécial et les gens essaient de deviner de quel mot il s’agit.

1 Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre et attend que vous lui appreniez un mot.



- Pour annuler ce mode, touchez-lui le menton. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

2 Suivez les étapes 1 à 4 du paragraphe “Comment apprendre un mot à AIBO” du page 30.



- Si vous n’apprenez pas un mot à AIBO dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

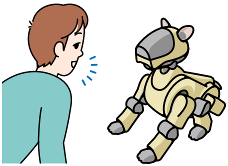
AIBO attend ensuite que vous commenciez le jeu en prenant la pose illustrée ci-contre.

3 Lorsque vous êtes prêt, dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.



- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

4 Lorsque vous touchez AIBO sur le dos ou lorsque vous dites “*GIVE ME A WORD* (Donne-moi un mot !)” ou “*SAY IT AGAIN* (Répète-le !)”, il prononce le mot dans son propre language.



Les gens essaient alors tour à tour de deviner le mot et de le dire à AIBO.

- Pour annuler ce mode, touchez-lui le menton. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

5 Si quelqu’un devine le mot, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Il revient ensuite à l’état de l’étape 1.



Remarque

Il considère parfois un mot similaire comme la réponse juste.

Mode 7 Course

Ce jeu consiste à trouver une personne qui peut guider AIBO (avec la balle rose fournie) pendant une course et arriver première sur la ligne d'arrivée.

1 **Placez AIBO au point de départ de la course et sélectionnez ce mode.**

AIBO vous attend pour commencer la course et prend la pose illustrée ci-contre.



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

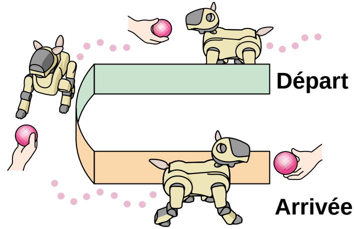
2 **Lorsque vous êtes prêt, dites "*START* (Démarre !)" à AIBO.**

- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

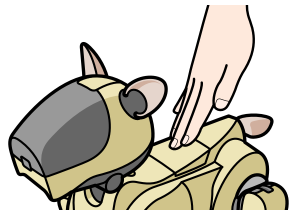


3 Tenez la balle rose devant AIBO et déplacez-la.

AIBO commencera à suivre la balle. Lorsque AIBO s'approche trop près de la balle ou s'il ne reconnaît pas la balle pendant une minute, il s'arrête.



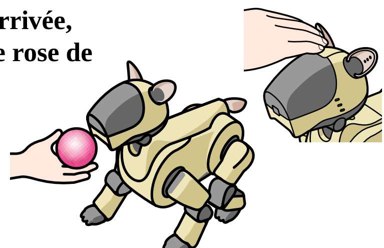
- Pour annuler le jeu, touchez-lui le menton. Il revient à l'état de l'étape 1.



Si AIBO s'est arrêté

Touchez le dos d'AIBO pour le redémarrer.

4 Lorsqu'AIBO atteint la ligne d'arrivée, arrêtez-le en rapprochant la balle rose de lui ou en lui touchant la tête.



- Pour annuler le jeu, touchez le menton d'AIBO. Il revient à l'état de l'étape 1.

Mode 8 Fais une promenade

Ce mode vous permet d'emmener AIBO se promener en le guidant à la voix. Vous pouvez utiliser ce mode de différentes façons. Par exemple, vous pouvez faire un labyrinthe et aidez AIBO à en sortir.

---

1 Placez AIBO au point de départ et choisissez ce mode.



AIBO attend que vous démarriez et prend la pose illustrée ci-contre.

- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez ensuite sélectionner un autre mode.

---

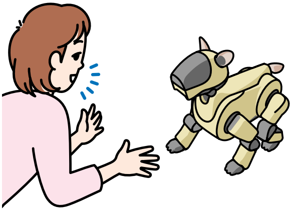
2 Lorsque vous êtes prêt, dites "*START* (Démarre !)" à AIBO.



Si vous lui touchez le menton, ce jeu est annulé et vous pouvez sélectionner un autre jeu.

- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

3 Parlez à AIBO pour qu'il se déplace.



AIBO comprend les commandes suivantes et réagit de la manière suivante:

"***GO FORWARD*** (Avance !)": il avance.

"***GO BACK*** (Recule !)": il recule.

"***GO RIGHT*** (A droite !)": il tourne à droite puis avance.

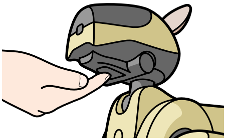
"***GO LEFT***(A gauche !)": il tourne à gauche puis avance.

"***HURRY UP*** (Dépêche-toi !)": il avance plus vite.

"***STOP*** (Stop !)": il s'arrête.

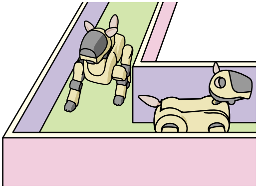
- Si AIBO n'entend pas de commande pendant une minute, il s'arrête. Si cela se produit, touchez le dos d'AIBO pour qu'il réponde de nouveau aux commandes.

4 Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO tandis qu'il s'arrête.



AIBO revient à l'état de l'étape 1.

Conseil



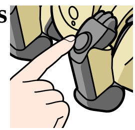
Pour changer, mélangez toutes les commandes de ce jeu ou faites une course pour voir qui peut guider AIBO le plus rapidement jusqu'à la ligne d'arrivée.

Mode 9 Penaltys

Ce mode requière deux AIBO et la balle rose fournie. Un AIBO jouera le rôle de l’attaquant et le second celui du défenseur.

1 **Commencez par positionner les deux AIBO de la façon indiquée dans l’étape 2, puis choisissez ce mode. Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Pendant ce temps, appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de l’une de ses pattes avant afin de le déclarer comme attaquant ou défenseur. Suivez cette procédure pour les deux AIBO.**





Patte droite ou gauche.

- Pour annuler ce mode, touchez le menton d’AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous ne sélectionnez pas le rôle dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.



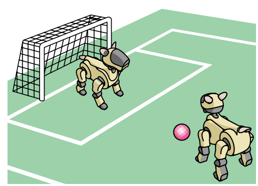
Attaquant



Défenseur

Observez les yeux lumineux d’AIBO afin de savoir quel rôle il joue.

2 **Placez la balle rose fournie devant la patte avant droite d’AIBO attaquant, placez AIBO défenseur devant le but et dites “*START*” aux AIBO.**



- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

3 **Parlez aux AIBO pour qu'il se déplacent.**

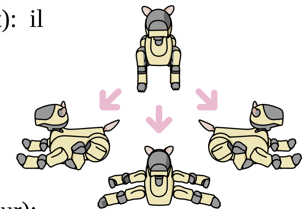
Ils comprennent les commandes suivantes et réagissent comme suit:

"***SHOOT*** (Tire !)" (adressé au AIBO attaquant): il tape dans la balle.

"***GO RIGHT*** (A droite !)" (adressé au AIBO défenseur): il se déplace vers la droite.

"***GO LEFT*** (A gauche !)" (adressé au AIBO défenseur): il se déplace vers la gauche.

"***DUCK*** (Plonge !)" (adressé au AIBO défenseur): il esquive.



- Pour annuler le jeu, touchez le menton des AIBO. Ils reviennent à l'état de l'étape 1.
- Si AIBO n'entend pas de commande pendant une minute, ce mode est annulé et AIBO revient à l'état de l'étape 1.

4 **Dites "*GOAL!* (But !)" ou "*FINE SAVE!* (Bel arrêt !)" pour s'adapter au jeu.**



Les AIBO prennent la pose correspondante. Ils reviennent ensuite à l'état de l'étape 1.

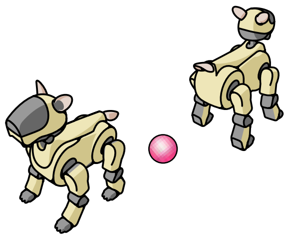
- Si vous ne jugez pas le résultat une minute après le début ou la fin d'une attaque ou d'une défense, les AIBO reviennent à l'état de l'étape 1.

Mode 10 Abracadabra

Dans ce mode, deux AIBO luttent pour être le premier à trouver la balle rose.

1 **Placez d'abord les deux AIBO dos à dos, puis déposez la balle rose entre eux comme illustré ci-contre. Choisissez ce mode.**

- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez ensuite sélectionner un autre mode.

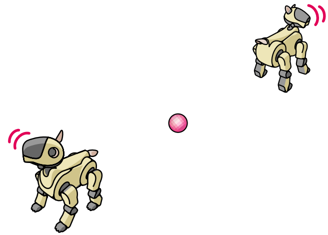


2 **Lorsque vous êtes prêt, dites "*START* (Démarre !)" aux AIBO.**

- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

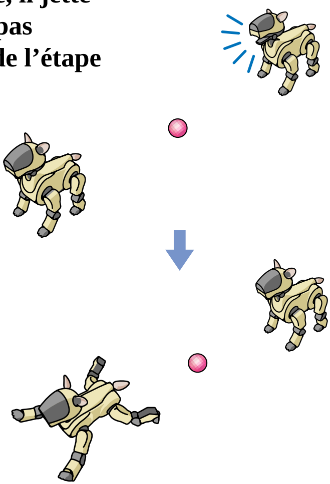


3 Les AIBO font quelques pas en avant puis s’arrêtent. Ils commencent à chercher la balle.



- Pour annuler le jeu, touchez le menton des AIBO. Ils reviennent à l’état de l’étape 1.

4 Lorsque l’un des AIBO trouve la balle, il jette un sort à l’autre pour qu’il ne puisse pas prendre la balle, puis revient à l’état de l’étape 1.



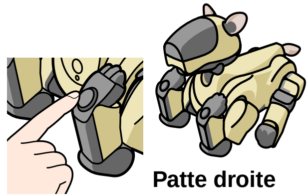
L’autre AIBO, qui n’a pas trouvé la balle, s’effondre puis revient à l’état de l’étape 1. Lorsqu’ils sont à égalité, les deux AIBO émettent un son qui indique le match nul, puis ils reviennent à l’état de l’étape 1.

Mode 11 Chant et danse

Dans ce mode, AIBO présente l’une des six chansons et danses qu’il connaît.

---

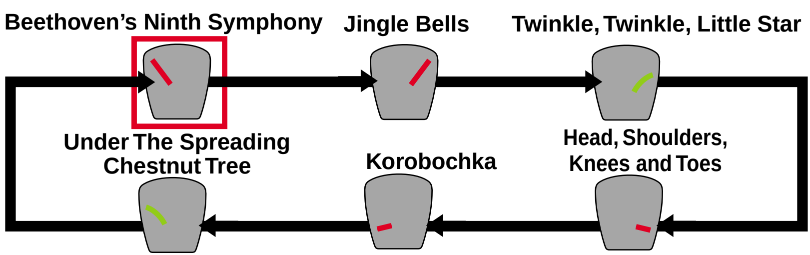
1 **Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Pendant ce temps, appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de l’une de ses pattes avant pour choisir la chanson.**



Patte droite ou patte gauche.

- Pour annuler ce mode, touchez le menton d’AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous ne choisi pas la chanson dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

Observez les yeux lumineux d’AIBO pour connaître la chanson actuellement sélectionnée.

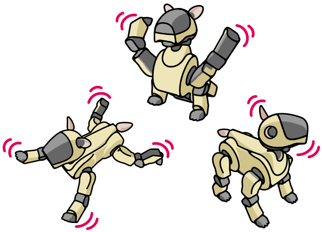


2 **Lorsque vous êtes prêt, dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.**

- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.



3 **AIBO se met à chanter et à danser.**



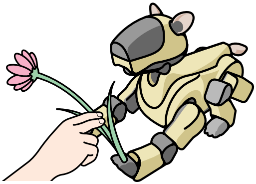
4 **Lorsque la chanson et la danse sont terminées, AIBO s’arrête et revient à l’état de l’étape 1.**



Mode 12 Cadeau

Dans ce mode, AIBO apporte un cadeau dans sa gueule et le donne à quelqu'un.

1 **Placez AIBO sur le sol, puis choisissez ce mode. Dites "*OPEN YOUR MOUTH* (Ouvre la bouche !)" pour qu'il ouvre sa gueule, insérez le cadeau dans sa gueule puis dites "*CLOSE YOUR MOUTH* (Ferme la bouche !)" pour qu'il referme sa gueule.**



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous n'avez pas mis le cadeau dans la bouche d'AIBO dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

Remarque

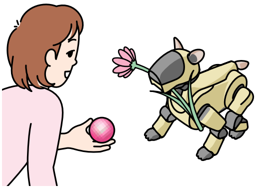
AIBO ne peut porter que des objets légers et peu volumineux, par exemple une carte de félicitations ou un anneau.

2 **Lorsque vous êtes prêt, dites "*START* (Démarre !)" à AIBO.**

- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

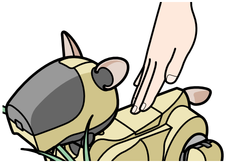


3 **Etant donné qu'AIBO se déplace en direction de la balle rose fournie, donnez-la à la personne qui doit recevoir le cadeau.**



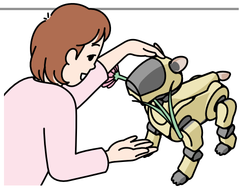
- Pour annuler le jeu, touchez son menton. Il revient à l'état de l'étape 1.

4 **Tenez la balle devant AIBO puis déplacez-la.**

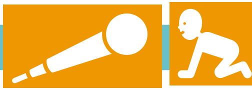


AIBO suit la balle.
Lorsque AIBO s'approche trop près de la balle ou s'il ne reconnaît pas la balle pendant une minute, il s'arrête. Touchez son dos pour qu'il se remette en mouvement.

5 **Lorsqu'AIBO atteint la personne qui reçoit le cadeau, celle-ci doit lui caresser la tête.**



AIBO ouvre sa gueule et la personne peut alors prendre le cadeau. AIBO revient ensuite à l'état de l'étape 1.



Mode 13 Mime

Dans ce jeu, AIBO s’immobilise dans une pose que les joueurs essaient de copier.

---

1 **Placez AIBO face aux joueurs, puis choisissez ce mode. Il prend la pose illustrée ci-contre et attend que vous commenciez le jeu.**



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d’AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

---

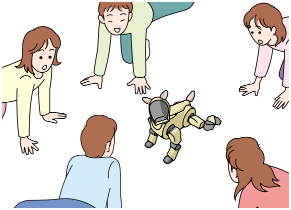
2 **Lorsque vous êtes prêt, dites “*START* (Démarre !)” à AIBO.**

- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

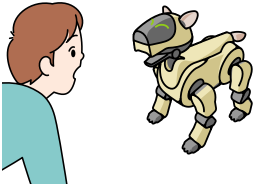


3 Dites "*POSE*" à AIBO ou touchez-lui la tête et il prend une pose. Recommencez et il prend une autre pose.

Si vous touchez le dos d'AIBO, il reprend la même pose.



Il peut arriver qu'AIBO se moque d'une personne qui copie mal la pause.



- Si vous ne demandez pas à AIBO de prendre une pose pendant une minute, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

4 La personne qui copie le mieux AIBO a gagné.

Pour arrêter AIBO, touchez-lui le menton. AIBO revient à l'état de l'étape 1.





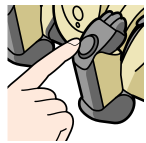
Mode 14 Jeu de réflexe 1

Ce jeu requière des réflexes rapides. Si vous arrivez à la fin du jeu, AIBO vous fera une pose spéciale.

---

1 **Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Pendant ce temps, appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de l'une de ses pattes avant afin de sélectionner le nombre de fois que vous devrez “jouer” pour gagner le jeu.**





Patte droite ou patte gauche.

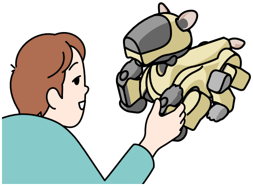
- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous ne choisi pas le nombre de fois dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

Observez les yeux lumineux d'AIBO pour connaître le nombre de fois sélectionnées.

10 fois **15 fois** **20 fois** **40 fois**



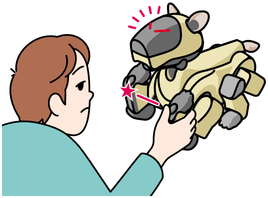
2 **Lorsque vous êtes prêt, saisissez l’une des pattes avant d’AIBO et dites-lui “*START* (Démarre !)”.**



AIBO démarre le chronomètre et le jeu commence.

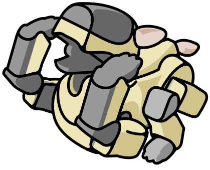
- Si vous ne dites pas “START” dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d’un mode.

3 **Les yeux lumineux d’AIBO clignotent à intervalles aléatoires. Lorsqu’ils clignotent, appuyez sur sa patte.**



Si vous appuyez légèrement trop tôt ou trop tard sur sa patte, vous avez perdu. Si vous appuyez sur sa patte au bon moment, vous pouvez continuer de jouer. Le jeu continue jusqu’à la fin du nombre de parties spécifié ou jusqu’à ce que vous perdiez.

4 **Si vous arrivez à la fin du jeu sans avoir perdu, AIBO manifestera une grande joie. Si vous perdez, il manifestera une grande déception.**



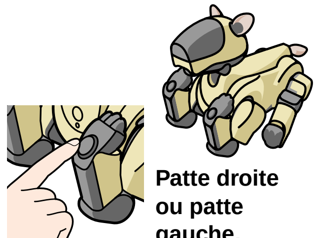
AIBO revient à l’état de l’étape 1 après chaque résultat.

Mode 15 Jeu de réflexe 2

Ce jeu est plus difficile que le jeu de réflexe 1. AIBO bouge les oreilles et la queue.

---

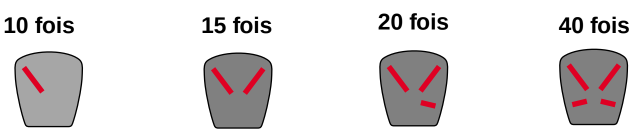
1 **Lorsque ce mode est sélectionné, AIBO prend la pose illustrée ci-contre. Pendant ce temps, appuyez à plusieurs reprises sur le dessous de l'une des pattes d'AIBO afin de sélectionner le nombre de fois que vous devrez "jouer" pour gagner.**



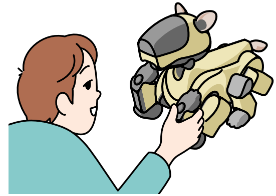
Patte droite ou patte gauche.

- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.
- Si vous ne choisi pas le nombre de fois dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

Observez les yeux lumineux d'AIBO pour connaître le nombre de fois sélectionnées.



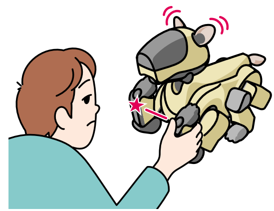
2 **Lorsque vous êtes prêt, saisissez l'une des pattes avant d'AIBO et dites "*START* (Démarre !)" à AIBO.**



AIBO démarre le chronomètre et le jeu commence.

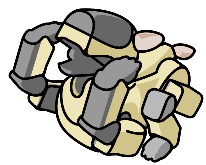
- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

3 **AIBO remue ses oreilles ou sa queue à intervalles aléatoires. Vous devez à chaque fois appuyer sur sa patte.**



Si vous appuyez légèrement trop tôt ou trop tard sur la patte d'AIBO, vous avez perdu. Si vous appuyez sur sa patte au bon moment, vous pouvez continuer de jouer. Le jeu continue jusqu'à la fin du nombre de parties spécifié ou jusqu'à ce que vous perdiez.

4 **Si vous arrivez à la fin du jeu, AIBO manifeste une grande joie. Si vous perdez, il manifeste une grande déception.**



AIBO revient à l'état de l'étape 1 après chaque résultat.



Mode 16 Ciseaux-papier-caillou

Les cartes de couleur fournies (correspondant aux ciseaux, papier et caillou) sont nécessaires pour ce jeu.

---

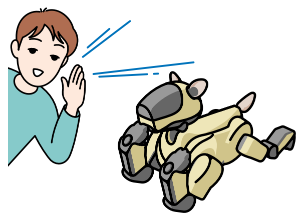
1 Après avoir choisi ce mode, AIBO prend la pose illustrée ci-contre et attend que vous commenciez le jeu



- Pour annuler ce mode, touchez le menton d'AIBO. Vous pouvez alors sélectionner un autre mode.

---

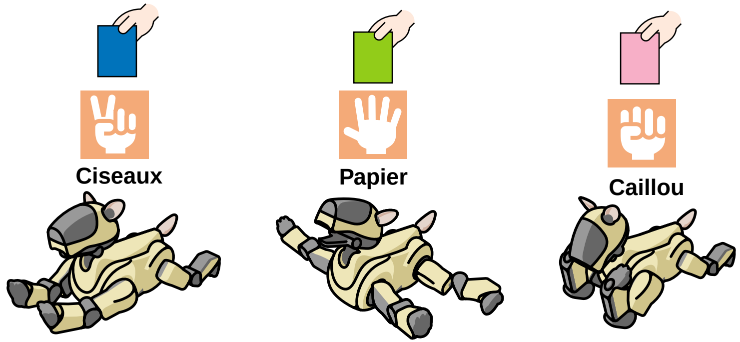
2 Préparez les trois cartes de couleur puis dites "*START* (Démarre !)" à AIBO.



AIBO émet deux tonalités afin que vous vous teniez prêt à montrer l'une des cartes (correspondant aux ciseaux, papier ou caillou).

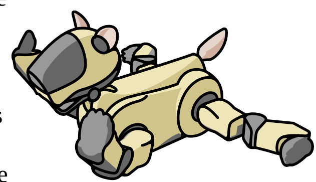
- Pour annuler le jeu, touchez le menton d'AIBO. Il revient à l'état de l'étape 1.
- Si vous ne dites pas "START" dans la minute suivant le choix de ce mode, ce mode est annulé et AIBO reprend la position de veille en attendant le choix d'un mode.

3 Lorsqu’AIBO émet la troisième tonalité, montrez-lui l’une des cartes. Simultanément, il prendra une pose correspondant aux ciseaux, papier, caillou, comme suit:



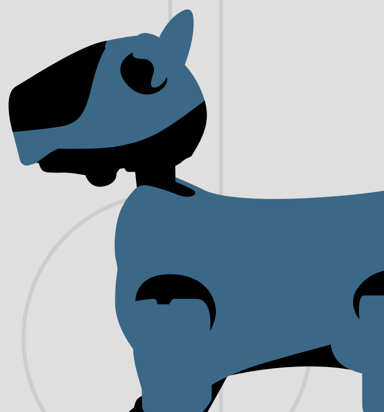
4 AIBO évalue le résultat lui-même.

Après chaque résultat, AIBO revient à l’état de l’étape 2 et le jeu continue.



Lorsque AIBO gagne trois fois de suite, il manifeste une grande joie. Lorsqu’il perd trois fois de suite, il exprime sa déception.
AIBO revient à l’état de l’étape 1 après chaque résultat.

Informations complémentaires



Remarques relatives à l'utilisation

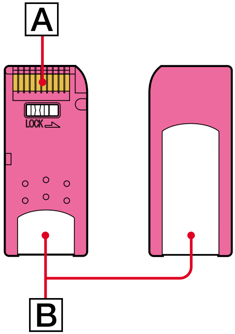
Pour protéger les données sauvegardées sur le “Memory Stick”, respectez les points suivants.

- Le “Memory Stick” est un accessoire du Party Mascot ERF-210AW03. Si vous l'utilisez pour sauvegarder des données en provenance d'ordinateurs personnels, de caméscopes ou pour tout autre chose que “AIBO” ERS-210 vous risquez d'endommager AIBO.
- Ne touchez pas le terminal A avec les mains ou des objets métalliques.
- Les données sauvegardées peuvent être effacées ou endommagées lorsque vous utilisez le “Memory Stick” à un endroit soumis à l'électricité statique ou des interférences électriques.
- Collez uniquement un autocollant “Memory Stick” dédié dans la zone indiquée par B. Un autocollant a déjà été collé sur le “Memory Stick” AIBO Life en usine.
- Ne tordez pas le “Memory Stick”, ne le laissez pas tomber et ne le heurtez pas brutalement.
- Ne démontez pas et ne modifiez pas le “Memory Stick”.
- Pour retirer le “Memory Stick” d'AIBO alors qu'il est en fonctionnement, commencez par appuyer sur la touche pause et attendez que l'indicateur de verrouillage de la batterie devienne blanc.
- Ne laissez pas le “Memory Stick” prendre l'humidité.

• N’utilisez pas et n’entreposez pas le “Memory Stick” dans des endroits soumis :
  — à des températures excessivement élevées, par exemple une voiture garée au soleil
  — au rayonnement direct du soleil
  — à l’humidité ou un gaz corrosif important
• Lorsque vous portez ou entreposez le “Memory Stick”, laissez-le dans le boîtier fourni.
• Le logiciel Party Mascot ERF-210AW03 ne peut pas être utilisé avec l’AIBO ERS-110/111.
• Le logiciel Party Mascot ERF-210AW03 ne peut pas être utilisé sans le “Memory Stick” d’AIBO-ware sur lequel il est fourni.• Sony décline toute responsabilité pour tout dysfonctionnement résultant d’une utilisation d’AIBO Life non spécifiée dans le manuel utilisateur.
• Les spécifications de ce logiciel sont sujettes à modification sans préavis.

Qu’est-ce-qu’un “Memory Stick” d’AIBO-ware ?

Il s’agit d’un “Memory Stick” fabriqué pour l’usage exclusif d’AIBO et sur lequel est stocké le logiciel d’application pouvant être exécuté sur un AIBO.



Dépannage

Si vous rencontrez l'une des difficultés suivantes, utilisez ce guide de dépannage pour remédier à votre problème. Si le problème persiste, contactez le service Clients AIBO. (reportez-vous page 3 pour obtenir des détails sur l'assistance clientèle AIBO)

Symptôme	Remède
AIBO ne bouge pas, même si la touche pause est enfoncée.	• La batterie n'est pas installée. → Insérez la batterie (page 11). Pressez à nouveau la touche de pause pour redémarrer AIBO. • La batterie est faible. → Vérifiez le niveau de la batterie (reportez-vous au mode d'emploi de l'ERS-210 “AIBO”). Si nécessaire,rechargez la batterie ou insérez une batterie chargée. • La température de la batterie est anormalement élevée. → Patientez jusqu'à ce que la batterie refroidisse.

Symptôme	Remède
AIBO continue à émettre une mélodie triste et ne se déplace pas lorsque la touche pause est relâchée.	• Le “Memory Stick” du AIBO-ware n’est pas inséré. • Un autre “Memory Stick” que celui spécifiquement fabriqué pour AIBO est inséré. • La batterie est faible. → Vérifiez le niveau de la batterie (reportez-vous au mode d’emploi de l’ERS-210 “AIBO”). Si nécessaire,rechargez la batterie ou insérez une batterie chargée. • L’adaptateur secteur est raccordé à la borne de charge d’AIBO. → Déconnectez l’adaptateur secteur et redémarrez AIBO.
Le logement de la batterie est verrouillé et il est impossible de changer la batterie.	• Le programme est toujours en cours d’exécution. Appuyez sur la touche de pause pour arrêter le programme.
AIBO ne bouge pas pendant un long moment.	• AIBO charge des données depuis le “Memory Stick.” Attendez un moment.
AIBO essaie de marcher mais il n’avance pas.	• Il est possible que le sol soit trop glissant, incliné ou instable. → Placez AIBO sur une surface non glissante, comme un tapis à poils ras.

Symptôme	Remède
AIBO tombe trop souvent.	• Il est possible que le sol soit trop glissant, incliné ou instable. → Placez AIBO sur une surface plane non glissante.
AIBO s'immobilise lorsqu'il est soulevé.	• AIBO est en mode porter. → Vérifiez si le témoin de mode clignote, ou non. S'il clignote, placez AIBO sur le sol. S'il ne bouge pas pendant un moment, pressez le capteur situé sur sa tête pendant plus de 3 secondes.
Bien que l'indicateur de mode clignote et qu'AIBO émette un son, il ne bouge pas ses membres.	• Il est en mode blocage. → Placez AIBO sur le sol puis pressez le capteur situé sur sa tête pendant plus de 3 secondes.
Le témoin de poitrine d'AIBO clignote en orange.	• Il est possible que la batterie présente un problème. → Remplacez la batterie par une nouvelle batterie (page 11).
Le témoin de poitrine ne s'éteint pas, même après avoir appuyé sur la touche de pause.	• Le programme présente un problème. → Vérifiez que l'indication du verrouillage devient blanche, retirez la batterie (reportez-vous au mode d'emploi "AIBO" ERS-210), puis réinsérez-la. Appuyez ensuite sur la touche de pause.

Symptôme	Remède
AIBO demande à être chargé, même avec une batterie pleine.	• AIBO Life peut normalement fonctionner pendant environ 1,5 heures (en mode autonome) avec une batterie pleine. Si la période de fonctionnement tend à se réduire, il est possible que la batterie atteigne la fin de sa durée de vie. Remplacez-la par une nouvelle batterie (page 11).
Aucun son n'est émis.	• Il est possible que le volume soit réglé à "0". → Augmentez le volume (voir le mode d'emploi de l'ERS-210 "AIBO").
AIBO ne reconnaît pas les cartes de couleur correctement.	• Vous n'utilisez pas les cartes fournies avec le Party Mascot. → Utilisez les cartes de couleur fournies. • Ceci peut arriver selon le type d'éclairage. → Suivez la procédure du "Test du capteur de couleurs" (page 16). • Les lumières sont éteintes ou la carte se trouve à l'ombre. →Allumez la lumière ou tenez la carte bien verticale. • La carte réfléchie la lumière directement sur la caméra couleur d'AIBO. → Modifiez l'angle de la carte.

Symptôme	Remède
AIBO ne réagit pas aux ordres que vous lui donnez.	• Il est possible que son environnement soit bruyant. → Prévoyez un environnement tranquille et parlez-lui clairement. • Vous n’utilisez pas exactement les mots indiqués dans le présent guide utilisateur ou ceux que vous avez enregistrés. → Parlez-lui en employant exactement les mêmes mots que ceux indiqués dans le présent guide utilisateur ou ceux que vous avez enregistrés.

Hinweis für Benutzer

MIT AUSNAHME DER SPEZIELLEN BESTIMMUNGEN IM SOFTWARELIZENZVERTRAG LIEFERT DIE SONY CORPORATION DIESES HANDBUCH, DIE SOFTWARE SOWIE ANDERE DARIN ENTHALTENE INFORMATIONEN „WIE GESEHEN“ UND OHNE JEDE GEWÄHRLEISTUNG. DIE SONY CORPORATION LEHNT HIERMIT JEDE IMPLIZITE GEWÄHRLEISTUNG IM HINBLICK AUF HANDELSÜBLICHE QUALITÄT, DIE BEACHTUNG DER RECHTE DRITTER ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK DIESES HANDBUCHS, DER SOFTWARE ODER ANDERER ENTSPRECHENDER INFORMATIONEN AUSDRÜCKLICH AB. UNTER KEINEN UMSTÄNDEN ÜBERNIMMT DIE SONY CORPORATION DIE HAFTUNG FÜR INDIREKTE, SPEZIELLE ODER FOLGESCHÄDEN, OB AUF VERTRAGSVERLETZUNGEN ODER DER EINHALTUNG DES VERTRAGS ODER ANDEREM BASIEREND, DIE AUF DIE VERWENDUNG DIESES HANDBUCHS, DER SOFTWARE ODER ANDERER DARIN ENTHALTENER INFORMATIONEN ZURÜCKGEHEN ODER IN VERBINDUNG DAMIT AUFTRETEN.

Die Sony Corporation behält sich das Recht vor, an diesem Handbuch oder den darin enthaltenen Informationen jederzeit ohne Ankündigung Änderungen vorzunehmen. Die in diesem Handbuch beschriebene Software kann auch den Bestimmungen eines separaten Endbenutzerlizenzvertrags unterliegen.

Die in diesem Produkt enthaltene Software ist Eigentum von Sony oder wurde von Drittherstellern lizenziert. Die Verwendung dieser Software unterliegt den Bestimmungen des Lizenzvertrags, der diesem Produkt beiliegt. Die Spezifikationen der Software unterliegen unangekündigten Änderungen und sind nicht unbedingt mit den zur Zeit im Einzelhandel erhältlichen Versionen identisch.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte den beiliegenden Endbenutzerlizenzvertrag. Dieser enthält die Bestimmungen zur Verwendung dieser Software.

Hinweis

AIBO versteht keine andere Sprache als Englisch.

Kundendienst

So erreichen Sie den AIBO-Kundendienst.

Großbritannien: +44 (0)-20-7365-2938
Deutschland: +49 (0)-69-9508-6310
Frankreich: +33 (0)-1-5569-5118
E-Mail-Adresse:
aibo@sonystyle-europe.com

„OPEN-R“ ist die Standardschnittstelle für ein Spielrobotersystem, das Sony aktiv fördern möchte. Ziel dieser Schnittstelle ist es, die Palette der Funktionen und Merkmale von Spielrobotern mit Hilfe einer flexiblen Kombination von Hardware und austauschbarer Software für unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten zu erweitern.
„AIBO“ ERS-210 und AIBO-ware ERF-210AW03 entsprechen der OPEN-R-Version 1.1.

„AIBO“, das AIBO-Logo, „OPEN-R“ und das OPEN-R-Logo sind eingetragene Marken der Sony Corporation.
„Memory Stick“, „,“ und „MEMORY STICK“ sind Marken der Sony Corporation.

Weitere Informationen zu AIBO finden Sie im Internet auf folgender Web-Site:
http://www.aibo.com/

Inhalt

Vorbereitungen

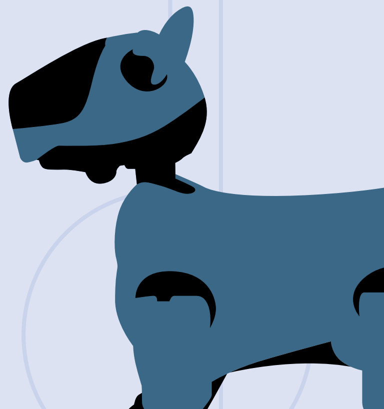
Party Mascot

Weitere Informationen

Weitere Informationen zu „AIBO“ ERS-210 (Bezeichnung von Teilen, Einstellungen, Verwendung des „Memory Sticks“, Sicherheitsmaßnahmen usw.) finden Sie in der Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-210.

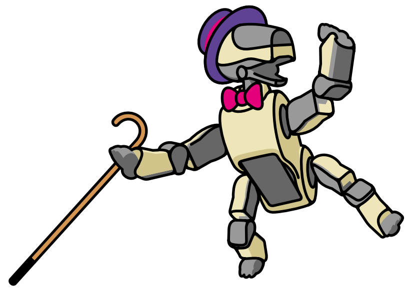
Vorbereitungen

In diesem Kapitel werden die Vorbereitungen beschrieben, die nötig sind, damit Sie mit AIBO und Party Mascot ERF-210AW03 spielen können.



Was ist Party Mascot?

Eine Party ist keine Party ohne Spiele - sei es zu Weihnachten, an Geburtstagen oder bei einer Hochzeit. Party Mascot ist eine AIBO-Ware, mit der Sie mit Ihrem AIBO Party-Spiele machen oder AIBO als Moderator einsetzen können. Darüber hinaus bietet Party Mascot neben einer Reihe weiterer Funktionen ein ganzes Repertoire von Tanz- und Gesangseinlagen, mit denen Ihr AIBO ganz bestimmt zum Star jeder Party wird. Mit Party Mascot machen Sie aus Ihrem AIBO den perfekten Party-Begleiter und Entertainer!



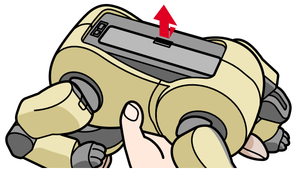
Überprüfen des mitgelieferten Zubehörs

Vergewissern Sie sich bitte, dass alle folgenden Teile mitgeliefert wurden, bevor Sie mit AIBO zu spielen beginnen.

- **„Memory Stick“ mit der AIBO-Ware Party Mascot ERF-210AW03 (1)**
- **„Memory Stick“-Hülle (1)**
- **Farbkarten (pink, blau, grün) (1 Set)**
- **Benutzerhandbuch (1)**
- **Kurzanleitung (1)**
- **Softwarelizenzvertrag (1)**

Vorbereiten von AIBO für Party Mascot

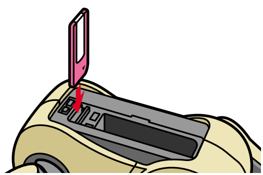
1 **Fassen Sie AIBO fest um den Körper, drehen Sie ihn um und öffnen Sie die Bauchklappe.**



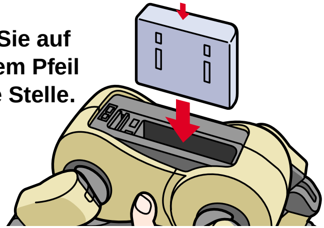
Hinweise

- Wenn Sie AIBO anheben, fassen Sie ihn immer um den Körper und nicht an den Körperteilen.
- Berühren Sie den Ladekontakt nicht mit der Hand. Andernfalls könnte der Kontakt verschmutzt werden, was zu einer Beeinträchtigung der Verbindung führt.

2 **Setzen Sie den mitgelieferten „Memory Stick“ mit Party Mascot in Pfeilrichtung ein, und zwar so, dass die beschriftete Seite auf das Akkufach weist.**



3 Schieben Sie den mitgelieferten Akku in Pfeilrichtung hinein, bis er mit einem Klicken einrastet, und schließen Sie dann die Bauchklappe.



4 Setzen Sie AIBO auf den Boden, wie unten gezeigt.

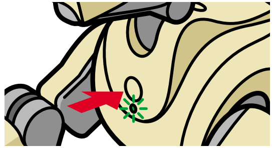
Setzen Sie AIBO auf eine ebene Bodenfläche, die nicht zu glatt ist, zum Beispiel auf einen Teppich mit kurzem Flor. Und wählen Sie einen ruhigen Ort, so dass AIBO hören kann, was Sie zu ihm sagen.



Hinweis

Setzen Sie AIBO unbedingt wie auf der Abbildung oben gezeigt auf den Boden. Nur so können Sie verhindern, dass sich AIBO unerwartet bewegt und dadurch unter Umständen beschädigt wird, wenn Sie die Pausetaste drücken und wieder loslassen, um ihn zu starten.

5 Drücken Sie die Pausetaste auf AIBOs Brust.



Der Pausemodus endet und AIBOs Brustlampe leuchtet grün. Nach kurzer Zeit beginnt AIBO, sich zu bewegen.

Jetzt kann die Party beginnen!

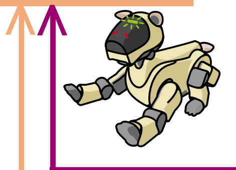
Erläuterung zu AIBOs Betriebsmodi

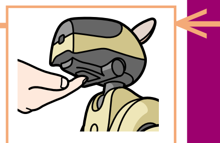
Wenn AIBO mit Party Mascot läuft, kann er in folgende Betriebsmodi wechseln.

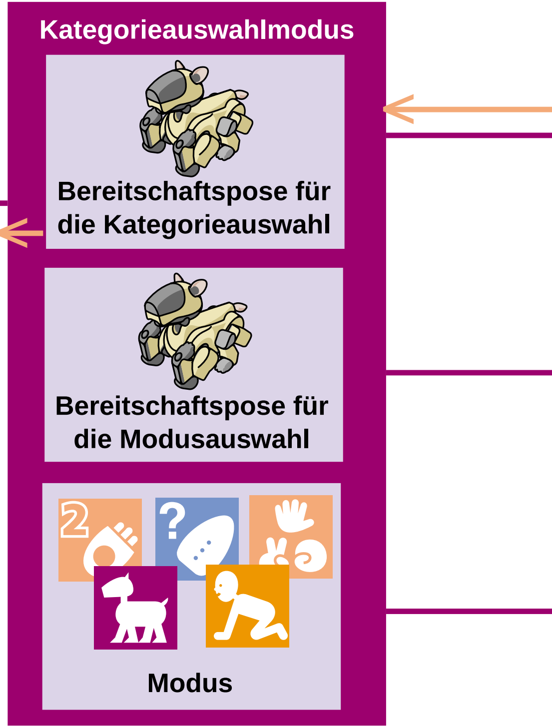
Hunger

Wenn AIBOs Akku schwächer wird, wechselt AIBO in diesen Modus. Laden Sie in diesem Fall bitte den Akku auf.

Wenn Sie AIBO drei Sekunden lang aufs Kinn drücken, während er zur Auswahl einer Kategorie bereit ist, können Sie AIBO in diesen Modus schalten.

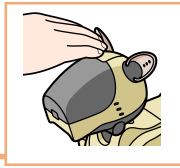






Wenn der Akku geladen ist, drücken Sie die Pausetaste auf AIBOs Brust, um ihn neu zu starten. Erläuterungen zum Aufladen von AIBOs Akku finden Sie in der Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-210 oder zur Energiestation (nicht mit AIBO geliefert).

Drücken Sie AIBO drei Sekunden lang auf den Kopf.

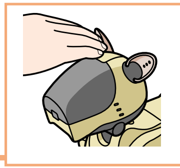


Wenn AIBO in einen der folgenden Modi wechselt, schaltet er automatisch zum Kategorieauswahlmodus zurück.

Blockiermodus

Wenn ein Fremdkörper in eins von AIBOs Beingelenken gerät, lässt er die Beine locker hängen.

Stellen Sie AIBO auf den Boden oder drücken Sie ihm drei Sekunden lang auf den Kopf.



Tragemodus

Wenn Sie AIBO vom Boden aufheben, läßt er die Beine locker hängen und nimmt die Tragepose ein.

AIBO steht nach einem Sturz in der Regel automatisch wieder auf.

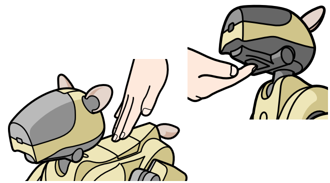
Stolpermodus

Wenn AIBO stürzt, steht er in der Regel von selbst wieder auf.

Farbsensortest

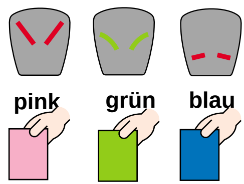
Je nach den Beleuchtungsbedingungen in der Umgebung erkennt AIBO unter Umständen die Farben nicht richtig. Anhand der folgenden Schritte können Sie überprüfen, ob AIBO die Farben der mitgelieferten Farbkarten richtig erkennt.

1 **Wenn sich AIBO in der Bereitschaftspose für die Kategorieauswahl befindet (Seite 14), drücken Sie ihm drei Sekunden lang gleichzeitig auf Kinn und Rücken.**



2 **Halten Sie die Farbkarten senkrecht zum Boden etwa 15 cm vor AIBOs Gesicht (Farbkamera).**

Wenn AIBO die Farben richtig erkennt, leuchten seine Augen wie rechts abgebildet.



3 **Wenn der Test zu Ende ist, drücken Sie AIBO aufs Kinn.**

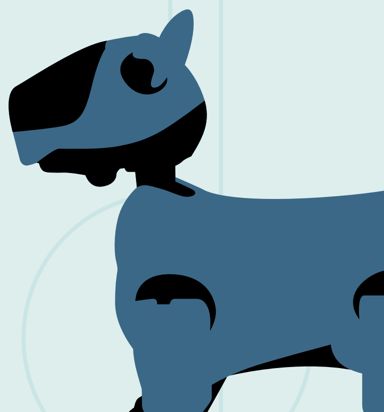
AIBO wechselt zurück in die Bereitschaftspose für die Kategorieauswahl.

Hinweis

Am besten erkennt AIBO die Farben bei hellem Glühbirnenlicht.

Party Mascot

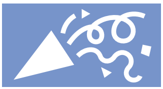
In diesem Kapitel wird die Funktionsweise der AIBO-Ware Party Mascot erläutert. Bitte machen Sie sich mit diesen Erläuterungen vertraut, damit Sie Ihren AIBO in Zukunft als fröhlichen Begleiter und Entertainer zu Parties und Festen mitnehmen können.



Die Kategorien

Mit Party Mascot kann AIBO eine Reihe von Aktionen ausführen und mit Ihnen Spiele machen. AIBOs Aktionen lassen sich in vier Kategorien einteilen, „Modi“ genannt.

Kategorie 1 AIBO, das Party-Maskottchen



In diesen Modi können Sie AIBO als Helfer einsetzen, besonders wenn Sie mit vielen Gästen ein Spiel spielen.

Kategorie 2 AIBO, der Sportler



In diesen Modi können zwei oder mehr AIBOs in sportlichem Wettbewerb gegeneinander antreten - mit ein bisschen Hilfe von ihren Besitzern.

Kategorie 3 AIBO, der Entertainer



In diesen Modi kann AIBO singen, tanzen und Spiele machen.

Kategorie 4 Sie und AIBO



In diesen Modi können Sie allein mit AIBO spielen.

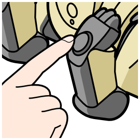
Hinweis

In einigen Spielen können Sie AIBO gesprochene Befehle geben. Damit AIBO Sie versteht, müssen Sie genau die Worte sprechen, die in diesem Handbuch angegeben und ***ROT*** gedruckt sind. Solange Sie die AIBO-Ware Party Mascot verwenden, versteht AIBO nur diese Befehle.

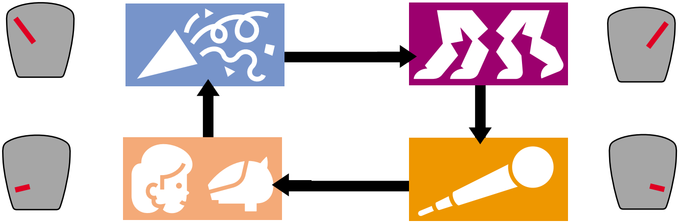
Auswählen einer Kategorie

Starten Sie Party Mascot und wählen Sie dann, wie in den folgenden Schritten angegeben, die Kategorie aus.

1 **Nehmen Sie eine von AIBOs Vorderpfoten in die Hand und drücken Sie mehrmals auf die Unterseite der Pfote.**

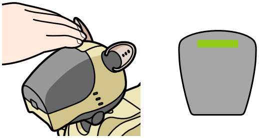


An AIBOs Augen können Sie sehen, welche Kategorie ausgewählt ist.



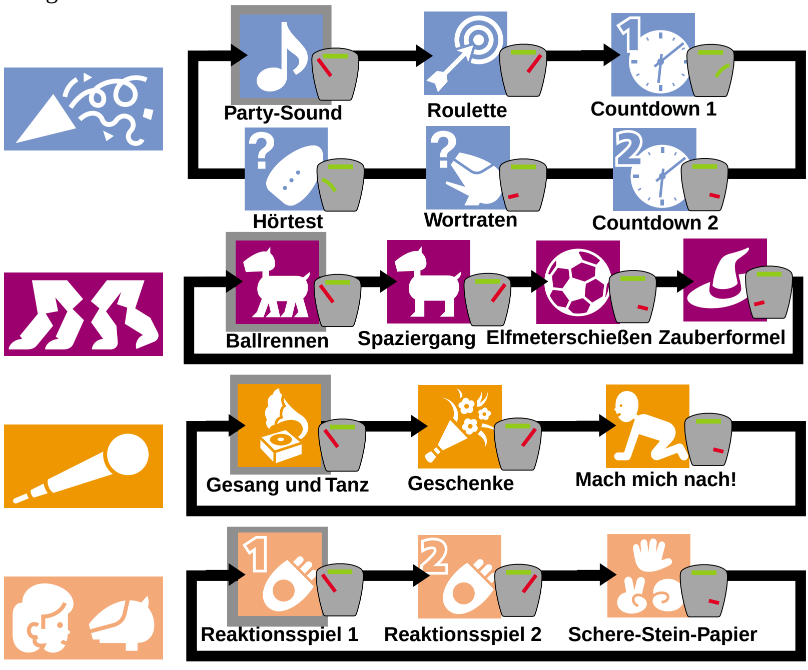
2 **Wählen Sie die gewünschte Kategorie aus und drücken Sie dann auf AIBOs Kopf.**

Jetzt können Sie den Modus auswählen (Seite 21).



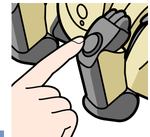
Eine Beschreibung der Modi

Insgesamt 16 Modi (Spiele) stehen zur Wahl. Der Modus im schwarzen Rahmen ist ausgewählt, wenn Sie die entsprechende Kategorie zum ersten Mal auswählen.Unter „Auswählen des Modus“ auf Seite 21 wird erläutert, wie Sie den gewünschten Modus auswählen können.



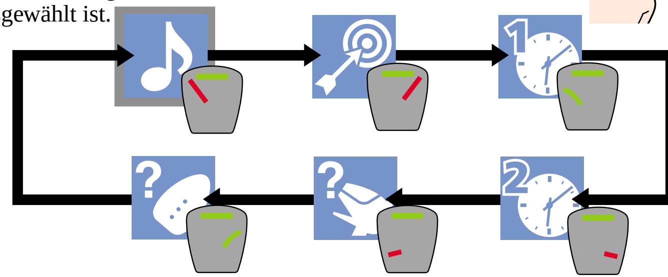
Auswählen des Modus

Wählen Sie erst die Kategorie (Seite 13) und dann mit den folgenden Schritten den Modus aus.



1 Nehmen Sie eine von AIBOs Vorderpfoten in die Hand und drücken Sie mehrmals auf die Unterseite der Pfote.

An AIBOs Augen können Sie sehen, welcher Modus ausgewählt ist.





2 Wählen Sie den gewünschten Modus aus und drücken Sie dann auf AIBOs Kopf.

Jetzt ist AIBO bereit für die Aktion oder das Spiel im ausgewählten Modus.

- Wenn Sie den ausgewählten Modus beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

Modus 1 Party-Sound

In diesem Modus untermalt Ihr AIBO das Geschehen mit diversen Lauten, die er zum Beispiel bei einem Quiz oder einem Party-Spiel von sich geben kann.

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

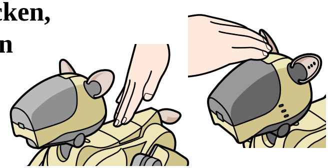
2 **Sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**

Jetzt ist AIBO bereit, die Party-Gäste mit seinen Sound-Effekten zu unterhalten.

- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

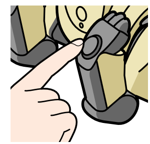


3 Berühren Sie AIBO an Kopf oder Rücken, wenn er den Sound-Effekt produzieren soll.

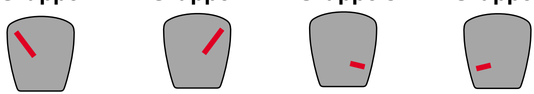


Drücken Sie ihm mehrmals die Pfote, um die Laute auszuwählen, die er von sich geben soll.
Es gibt vier Gruppen von Sound-Effekten, die aus je zwei Lauten bestehen. Wenn Sie AIBO am Kopf oder am Rücken berühren, gibt er verschiedene Laute von sich. An AIBOs Augen können Sie sehen, welche Gruppe von Sound-Effekten gerade ausgewählt ist.

Linke oder rechte Pfote



Gruppe 1 **Gruppe 2** **Gruppe 3** **Gruppe 4**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Modus 2 Roulette

Bei diesem Spiel versammeln sich die Leute um AIBO. AIBO dreht sich wie eine Roulettekugel und wählt auf diese Weise einen „Gewinner".

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, setzen Sie sich im Kreis um ihn herum.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

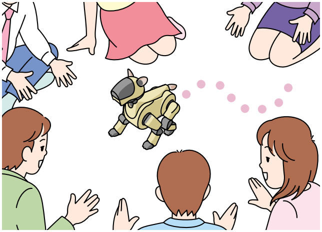
2 **Sagen Sie „*START*" zu AIBO.**

- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START" sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.



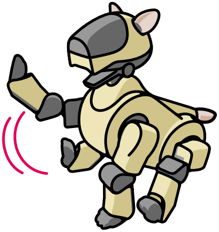
3 **AIBO läuft eine Weile im Kreis herum und überlegt, für wen er sich entscheiden soll.**

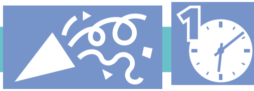
Hier ein kleines Geheimnis: Wenn Sie etwas Pinkfarbenes tragen, dann sind Sie möglicherweise der oder die Glückliche.



4 **AIBO bleibt stehen und setzt sich hin. Dann zeigt er mit der Vorderpfote auf die Person, vor der er steht.**

Die Person, auf die AIBO zeigt, hat gewonnen. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.



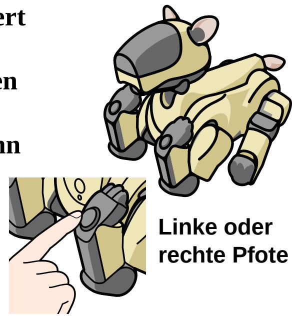


Modus 3 Countdown 1

Nach der festgelegten Zeitspanne gibt AIBO ein lautes Geräusch von sich. In diesem Modus kann Ihr AIBO zum Beispiel ein Zeitlimit angeben.

---

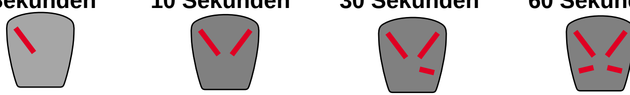
1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, drücken Sie mehrmals auf die Unterseite einer seiner Vorderpfoten, um festzulegen, wann AIBO das laute Geräusch machen soll.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute eine Zeit angeben, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

An AIBOs Augen sehen Sie die ausgewählte Zeitspanne.

5 Sekunden **10 Sekunden** **30 Sekunden** **60 Sekunden**

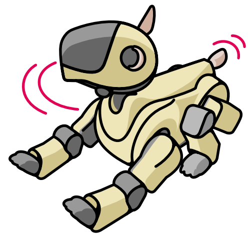


2 Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.

- Wenn Sie nach dem Angeben der Zeit nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

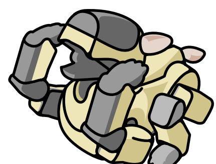


3 AIBO spielt eine Melodie und macht Posen, bis die angegebene Zeit vorbei ist.



4 Nach der angegebenen Zeitspanne macht AIBO ein lautes Geräusch und posiert dann wie auf der Abbildung rechts zu sehen.

Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

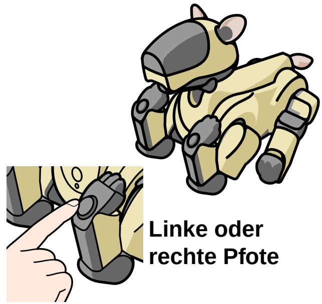




Modus 4 Countdown 2

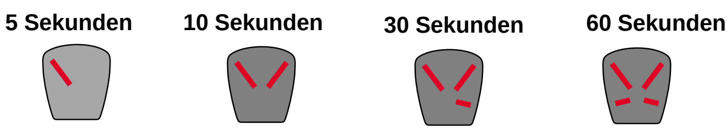
Der einzige Unterschied zwischen den Modi „Countdown 1“ und „Countdown 2“ (diesem Modus) besteht darin, dass Sie hier die Zeitzählung von vorn beginnen können.

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, drücken Sie mehrmals auf die Unterseite einer seiner Vorderpfoten, um festzulegen, wann AIBO das laute Geräusch machen soll.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute eine Zeit angeben, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

An AIBOs Augen sehen Sie die ausgewählte Zeitspanne.



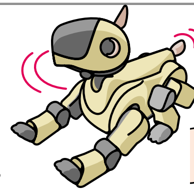
2 Wenn Sie so weit sind, sagen Sie "*START*" zu AIBO.

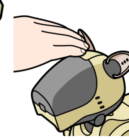
- Wenn Sie nach dem Angeben der Zeit nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.



3 AIBO spielt eine Melodie und macht Posen, bis die angegebene Zeit vorbei ist.

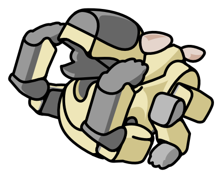
Während dieser Zeit können Sie die Zeitzählung immer wieder von vorn beginnen, indem Sie AIBO einfach am Kopf berühren.





4 Nach der angegebenen Zeitspanne macht AIBO ein lautes Geräusch und posiert dann wie auf der Abbildung rechts zu sehen.

Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

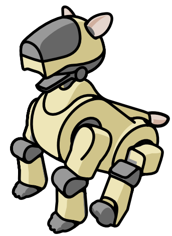


Modus 5 Wortraten

In diesem Spiel bringen Sie AIBO ein Wort bei und die anderen Mitspieler müssen dieses Wort erraten.

---

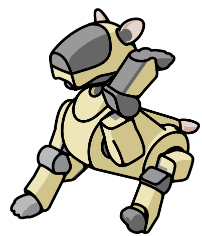
1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen und wartet darauf, dass Sie ihm ein Wort beibringen.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie AIBO nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute ein Wort beibringen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

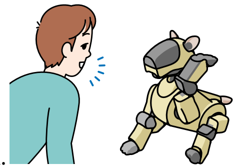
■ So bringen Sie AIBO ein Wort bei

Wenn AIBO wie rechts gezeigt posiert, ist er bereit, ein Wort zu lernen.

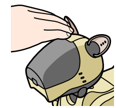


- Wenn Sie den Wortlernmodus beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

1 Sagen Sie „***LISTEN TO ME***“ zu AIBO. Daraufhin posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen und wartet darauf, dass Sie ihm ein Wort beibringen.



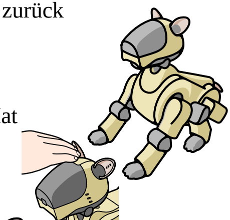
2 Berühren Sie AIBO zunächst am Kopf oder am Rücken. Bringen Sie ihm dann innerhalb von 10 Sekunden ein Wort bei. AIBO hört Ihnen zu und speichert das Wort. Das Wort kann bis zu 2 Sekunden lang sein.



3 Wenn AIBO das Wort gelernt hat, wiederholt er es nach etwa 10 Sekunden in seiner speziellen Robotersprache. Wenn AIBO das Wort nicht richtig hören konnte oder wenn Sie versucht haben, ihm ein Wort beizubringen, das bei Party Mascot schon als Befehl verwendet wird, zeigt er durch eine Pose an, dass er das Wort nicht lernen konnte. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1 unter „So bringen Sie AIBO ein Wort bei“.



4 Nachdem AIBO das Wort wiederholt hat, posiert er wie rechts gezeigt und wartet, dass Sie das Wort bestätigen. Hat er das Wort korrekt gelernt, berühren Sie AIBO am Kopf. Wenn nicht, wiederholen Sie das Verfahren ab Schritt 1 unter „So bringen Sie AIBO ein Wort bei“.



Wenn AIBO sich das Wort gemerkt hat, posiert er wie in der Abbildung rechts zu sehen und wartet darauf, dass Sie das Spiel beginnen.

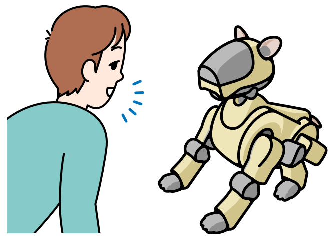


2 Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.



- Wenn Sie, nachdem Sie AIBO ein Wort beigebracht haben, nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 Die Mitspieler raten jetzt abwechselnd Wörter und sagen diese zu AIBO.



Es empfiehlt sich, nahe an AIBO heranzugehen und laut zu spechen, damit AIBO hören kann, was man zu ihm sagt.

- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

4 Wenn jemand das Wort errät, posiert AIBO wie auf der Abbildung rechts gezeigt.



Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Hinweis

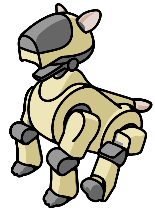
Manchmal erkennt er ein ähnliches Wort fälschlicherweise als das richtige.

Modus 6 Hörtest

In diesem Spiel sagt AIBO ein Wort, das er gelernt hat, in Robotersprache und die Mitspieler versuchen zu erraten, was er sagt.

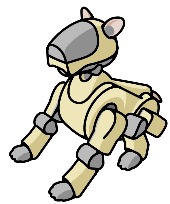
1 Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen und wartet darauf, dass Sie ihm ein Wort beibringen.

- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.



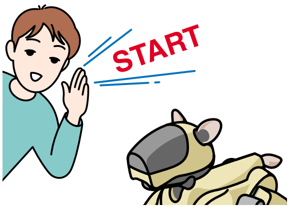
2 Gehen Sie wie unter Schritt 1 bis 4 unter „So bringen Sie AIBO ein Wort bei“ auf Seite 31 vor.

- Wenn Sie AIBO nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute ein Wort beibringen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.



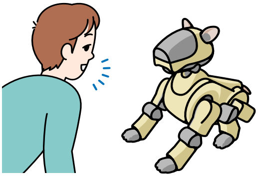
Danach wartet AIBO, dass das Spiel beginnt, und posiert dabei wie auf der Abbildung rechts zu sehen.

3 Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.



- Wenn Sie, nachdem Sie AIBO ein Wort beigebracht haben, nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

4 Wenn Sie AIBO am Rücken berühren oder „*GIVE ME A WORD*“ oder „*SAY IT AGAIN*“ zu ihm sagen, sagt er das Wort in seiner eigenen Sprache.



Die Mitspieler versuchen abwechselnd zu erraten, welches Wort AIBO gesagt hat, und sagen dieses Wort zu AIBO.

- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

5 Wenn jemand das Wort errät, posiert AIBO wie auf der Abbildung rechts gezeigt.



Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Hinweis

Manchmal erkennt er ein ähnliches Wort fälschlicherweise als das richtige.

Modus 7 Ballrennen

Bei diesem Spiel geht es darum, AIBO möglichst schnell eine vorgegebene Rennstrecke entlang bis zur Ziellinie zu führen, indem man ihm den mitgelieferten pinkfarbenen Ball vors Gesicht hält.

1 Setzen Sie AIBO an den Start und wählen Sie diesen Modus.

AIBO wartet, dass das Rennen beginnt, und posiert dabei wie auf der Abbildung rechts zu sehen.



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

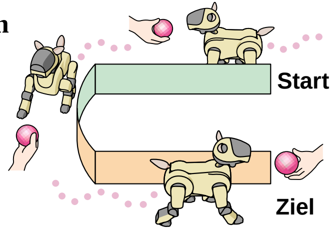
2 Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.



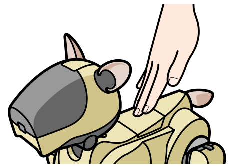
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 Halten Sie AIBO den pinkfarbenen Ball vors Gesicht und bewegen Sie ihn dann die Rennstrecke entlang.

AIBO beginnt, dem Ball zu folgen. Wenn er dem Ball zu nahe kommt oder wenn er den Ball eine Minute lang nicht sehen kann, bleibt er stehen.



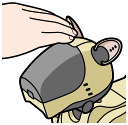
- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

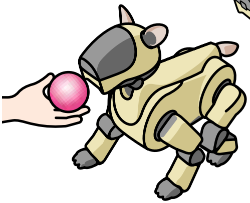


Wenn AIBO stehen bleibt

Berühren Sie AIBO am Rücken, damit er weiterläuft.

4 Wenn AIBO die Ziellinie erreicht, bringen Sie ihn zum Stehen, indem Sie ihm den pinkfarbenen Ball nahe vors Gesicht halten oder ihn am Kopf berühren.





- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Modus 8 Spaziergang

Bei diesem Spiel machen Sie einen Spaziergang mit AIBO. Dabei führen Sie ihn mit Ihrer Stimme. In diesem Modus können Sie auf viele verschiedene Arten mit AIBO spielen. Sie können zum Beispiel ein Labyrinth aufbauen und AIBO helfen, daraus zu entkommen.

---

1 **Setzen Sie AIBO an den Start und wählen Sie diesen Modus.**

AIBO wartet, dass das Spiel beginnt, und posiert dabei wie auf der Abbildung rechts zu sehen.



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

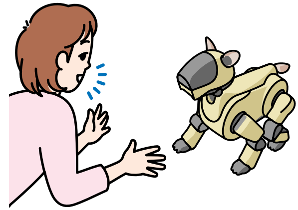
---

2 **Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**

- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.



3 Sprechen Sie zu AIBO, so dass er zu laufen beginnt.

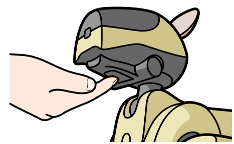


AIBO kennt folgende Befehle und reagiert in folgender Weise:

„***GO FORWARD***“: AIBO geht vorwärts.
„***GO BACK***“: AIBO geht rückwärts.
„***GO RIGHT***“: AIBO dreht sich nach rechts und geht weiter.
„***GO LEFT***“: AIBO dreht sich nach links und geht weiter.
„***HURRY UP***“: AIBO geht schneller.
„***STOP***“: AIBO bleibt stehen.

- Wenn AIBO eine Minute lang keinen Befehl hört, bleibt er stehen. Berühren Sie ihn in diesem Fall am Rücken, damit er wieder auf Befehle reagieren kann.

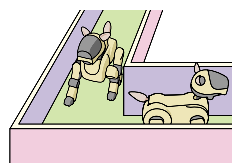
4 Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn, während er steht.



Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Tipp

Sie können das Spiel noch interessanter gestalten, indem Sie AIBO zum Beispiel in einem Labyrinth laufen lassen oder mehrere Teilnehmer mitspielen lassen und schauen, wer AIBO am schnellsten ans Ziel führen kann.

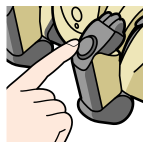


Modus 9 Elfmeterschießen

Für dieses Spiel sind zwei AIBOs und der mitgelieferte pinkfarbene Ball erforderlich. Ein AIBO fungiert als Stürmer, der andere als Verteidiger.

1 **Stellen Sie die beiden AIBOs zunächst wie in Schritt 2 gezeigt auf und wählen Sie dann diesen Modus aus. Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, drücken Sie mehrmals auf die Unterseite einer seiner Vorderpfoten, um festzulegen, ob er als Stürmer oder als Verteidiger agieren soll. Tun Sie dies bei beiden AIBOs.**

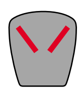




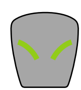
Linke oder rechte Pfote

- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie AIBO nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute seine Rolle zuweisen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

An AIBOs Augen können Sie sehen, in welcher Funktion er gerade spielt.

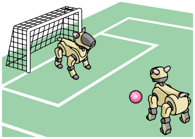


Stürmer



Verteidiger

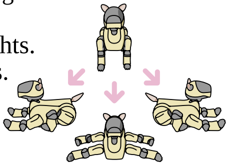
2 **Legen Sie den mitgelieferten pinkfarbenen Ball dem AIBO, der als Stürmer fungiert, vor eine der Vorderpfoten. Setzen Sie den AIBO, der als Verteidiger fungiert, vor das Tor. Sagen Sie dann "*START*" zu beiden AIBOs.**



- Wenn Sie nach dem Auswählen der Rollen nicht innerhalb von einer Minute „START" sagen, endet der Modus und die AIBOs wechseln wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 **Sprechen Sie zu den AIBO, so dass sie sich zu bewegen beginnen.**

Die AIBOs kennen folgende Befehle und reagieren in folgender Weise:
„***SHOOT***" (zum Stürmer): AIBO kickt den Ball.
„***GO RIGHT***" (zum Verteidiger): AIBO geht nach rechts.
„***GO LEFT***" (zum Verteidiger): AIBO geht nach links.
„***DUCK***" (zum Verteidiger): AIBO duckt sich.



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie die AIBOs am Kinn. Danach wechseln die AIBOs zurück zu Schritt 1.
- Wenn ein AIBO eine Minute lang keinen Befehl hört, endet dieser Modus. Danach wechselt der AIBO zurück zu Schritt 1.

4 **Sagen Sie „*GOAL!*" („Tor") oder „*FINE SAVE!*" („Gut gehalten"), je nach Spielzug.**



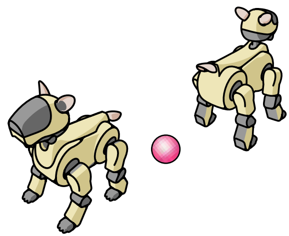
Die AIBOs posieren entsprechend. Danach wechseln die AIBOs zurück zu Schritt 1.

- Wenn Sie nicht innerhalb von einer Minute nach Beginn eines Spielzugs etwas sagen, wechseln die AIBOs zurück zu Schritt 1.

Modus 10 Zauberformel

In diesem Modus treten zwei AIBOs gegeneinander an und versuchen, als Erster den pinkfarbenen Ball zu finden.

1 **Stellen Sie zunächst die beiden AIBOs mit dem Rücken zueinander auf und legen Sie dann den mitgelieferten pinkfarbenen Ball zwischen die beiden AIBOs, wie rechts gezeigt. Danach wählen Sie diesen Modus.**



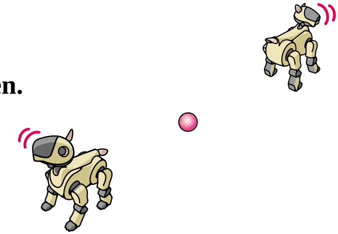
- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie die AIBOs am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

2 **Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu den AIBOs.**



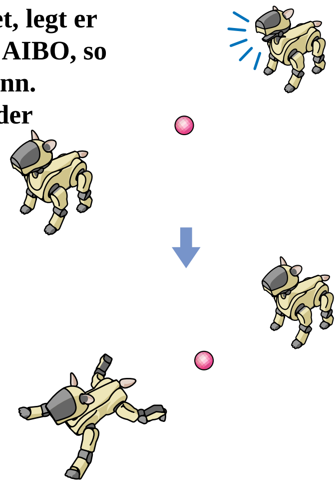
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und die AIBOs wechseln wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 **Die AIBOs machen ein paar Schritte vorwärts und bleiben stehen. Dann beginnen sie, nach dem Ball zu suchen.**

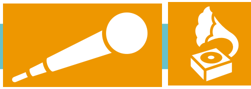


- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie die AIBOs am Kinn. Danach wechseln die AIBOs zurück zu Schritt 1.

4 **Wenn einer der AIBOs den Ball findet, legt er einen Zauberbann über den anderen AIBO, so dass dieser den Ball nicht nehmen kann. Danach wechselt der erste AIBO wieder zurück zu Schritt 1.**



Der andere AIBO, der den Ball nicht gefunden hat, fällt um. Dann wechselt er zurück zu Schritt 1.
Bei einem Unentschieden geben beide AIBOs einen Laut von sich, um das Unentschieden zu verkünden. Danach wechseln die AIBOs zurück zu Schritt 1.

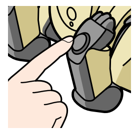


Modus 11 Gesang und Tanz

Bei diesem Spiel singt AIBO eins von sechs Liedern, die er kennt, und tanzt dazu.

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, drücken Sie mehrmals auf die Unterseite einer seiner Vorderpfoten, um das Lied auszuwählen.**

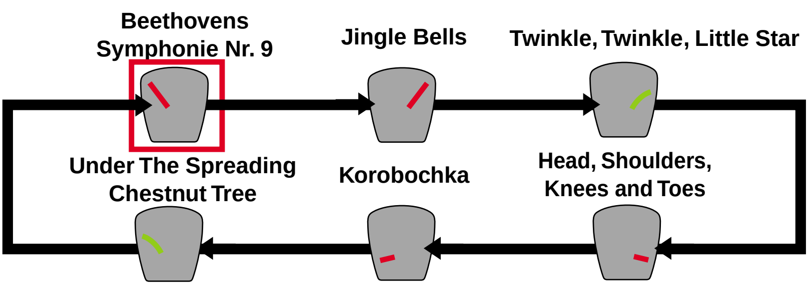




Linke oder rechte Pfote

- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute das Lied auswählen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

An AIBOs Augen können Sie sehen, welches Lied gerade ausgewählt ist.

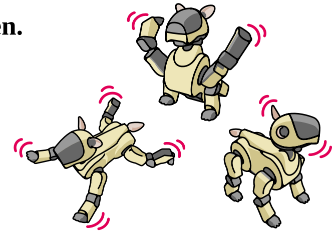


2 Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.

- Wenn Sie nach der Auswahl des Liedes nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.



3 AIBO beginnt zu singen und zu tanzen.



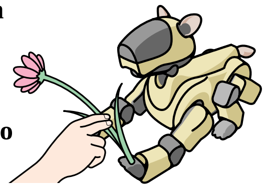
4 Wenn das Lied und der Tanz zu Ende sind, setzt sich AIBO in Pose. Danach wechselt er wieder zurück zu Schritt 1.



Modus 12 Geschenke

Bei diesem Spiel nimmt AIBO ein Geschenk ins Maul und überbringt es jemandem, der beschenkt werden soll.

1 **Setzen Sie AIBO auf den Boden und wählen Sie dann diesen Modus. Sagen Sie „*OPEN YOUR MOUTH*“. AIBO öffnet das Maul. Legen Sie ihm das Geschenk ins Maul und sagen Sie dann „*CLOSE YOUR MOUTH*“, so dass AIBO das Maul wieder zumacht und das Geschenk festhält.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie AIBO nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute das Geschenk ins Maul legen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

Hinweis

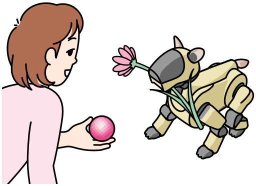
AIBO kann nur leichte, dünne Gegenstände tragen, zum Beispiel eine Grußkarte oder einen Ring.

2 **Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**



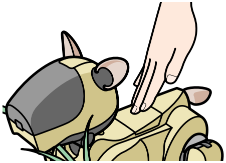
- Wenn Sie nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, nachdem Sie AIBO das Geschenk ins Maul gelegt haben, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 AIBO bewegt sich auf den mitgelieferten pinkfarbenen Ball zu. Geben Sie den Ball also jemandem, der AIBO zu der Person führen kann, die das Geschenk bekommen soll.



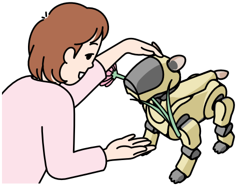
- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

4 Derjenige, der AIBO führt, muss AIBO den pinkfarbenen Ball vors Gesicht halten. AIBO folgt ihm.

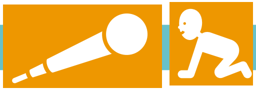


AIBO versucht, dem Ball zu folgen.
Wenn er dem Ball zu nahe kommt oder wenn er den Ball eine Minute lang nicht sehen kann, bleibt er stehen. Berühren Sie AIBO am Rücken, damit er weiterläuft.

5 Wenn AIBO denjenigen erreicht hat, der beschenkt werden soll, muss dieser AIBO am Kopf tätscheln.



Daraufhin öffnet AIBO das Maul, so dass der Beschenkte sein Geschenk herausnehmen kann.
Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.



Modus 13 Mach mich nach!

Bei diesem Spiel nimmt AIBO eine Pose ein und die Mitspieler müssen versuchen, sie nachzumachen.

---

1 **Stellen Sie AIBO vor den Mitspielern auf und wählen Sie diesen Modus. AIBO posiert wie in der Abbildung rechts zu sehen und wartet darauf, dass Sie das Spiel beginnen.**



- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

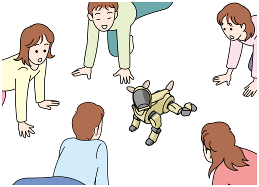
---

2 **Wenn Sie so weit sind, sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**

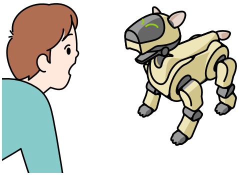
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.



3 **Sagen Sie „*POSE*“ zu AIBO oder berühren Sie AIBO am Kopf. Er geht in eine Pose. Wenn er in eine neue Pose gehen soll, sagen Sie wieder „POSE“ oder berühren Sie ihn nochmals am Kopf.**



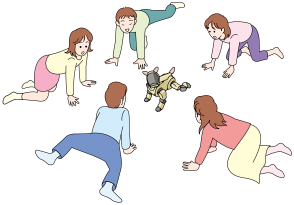
Wenn Sie AIBO am Rücken berühren, nimmt er wieder die gleiche Pose ein.



Wenn jemand AIBO nicht gut nachmacht, lacht AIBO denjenigen vielleicht sogar aus.

- Wenn Sie AIBO eine Minute lang nicht befehlen, in eine Ppose zu gehen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

4 **Wer AIBO am besten nachmacht, hat gewonnen.**



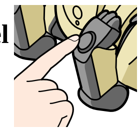
Wenn AIBO aufhören soll, berühren Sie ihn am Kinn.
Danach wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Modus 14 Reaktionsspiel 1

Dieses Spiel erfordert schnelle Reflexe. Wenn Sie es bis zum Ende des Spiels schaffen, belohnt AIBO Sie mit einer besonderen Pose.

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, drücken Sie mehrmals auf die Unterseite einer seiner Vorderpfoten. Damit geben Sie an, wie oft Sie reagieren müssen, um das Spiel zu gewinnen.**





Linke oder rechte Pfote

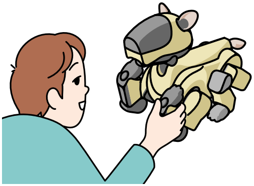
- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute angeben, wie oft Sie reagieren wollen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

An AIBOs Augen können Sie sehen, wie oft Sie reagieren müssen.

10-mal **15-mal** **20-mal** **40-mal**



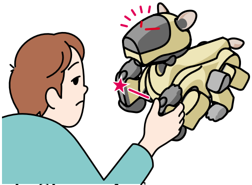
2 **Wenn Sie so weit sind, nehmen Sie eine von AIBOs Vorderpfoten in die Hand und sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**



AIBO beginnt den Countdown und das Spiel fängt an.

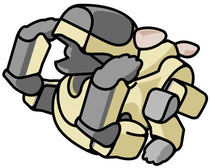
- Wenn Sie nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, nachdem Sie angegeben haben, wie oft Sie reagieren wollen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 **AIBOs Augen blinken in bestimmten Intervallen. Wenn Sie sie blinken sehen, drücken Sie AIBOs Pfote.**



Wenn Sie AIBOs Pfote etwas zu früh oder zu spät drücken, haben Sie verloren. Wenn Sie die Pfote genau rechtzeitig drücken, geht das Spiel weiter.
Das Spiel läuft, bis Sie so oft richtig reagiert haben, wie Sie am Anfang angegeben hatten, oder bis Sie einmal zu früh oder zu spät reagieren.

4 **Wenn Sie es bis zum Ende des Spiels schaffen, zeigt AIBO große Freude. Wenn Sie es nicht schaffen, zeigt AIBO große Enttäuschung.**



Ganz gleich, wie das Spiel ausgeht, am Ende wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

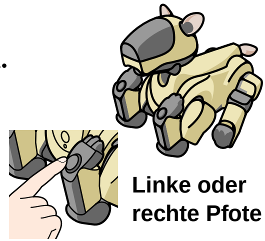


Modus 15 Reaktionsspiel 2

Dieses Spiel ist schwieriger als das Reaktionsspiel 1. AIBO wackelt dabei mit Ohren oder Schwanz.

---

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen. Während AIBO so posiert, drücken Sie mehrmals auf die Unterseite einer seiner Vorderpfoten. Damit geben Sie an, wie oft Sie reagieren müssen, um das Spiel zu gewinnen.**



Linke oder rechte Pfote

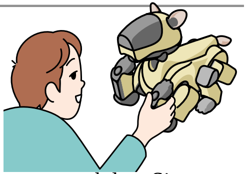
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute angeben, wie oft Sie reagieren wollen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.
- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

An AIBOs Augen können Sie sehen, wie oft Sie reagieren müssen.

10-mal **15-mal** **20-mal** **40-mal**



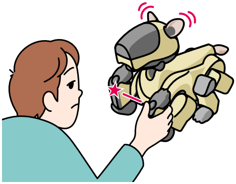
2 **Wenn Sie so weit sind, nehmen Sie eine von AIBOs Vorderpfoten in die Hand und sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**



AIBO beginnt den Countdown und das Spiel fängt an.

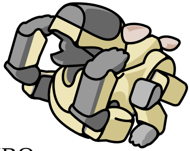
- Wenn Sie nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, nachdem Sie angegeben haben, wie oft Sie reagieren wollen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 **AIBOs wackelt in bestimmten Intervallen mit den Ohren oder mit dem Schwanz. Wenn Sie das sehen, drücken Sie AIBOs Pfote.**



Wenn Sie AIBOs Pfote etwas zu früh oder zu spät drücken, haben Sie verloren. Wenn Sie die Pfote genau rechtzeitig drücken, geht das Spiel weiter.
Das Spiel läuft, bis Sie so oft richtig reagiert haben, wie Sie am Anfang angegeben hatten, oder bis Sie einmal zu früh oder zu spät reagieren.

4 **Wenn Sie es bis zum Ende des Spiels schaffen, zeigt AIBO große Freude. Wenn Sie es nicht schaffen, zeigt AIBO große Enttäuschung.**



Ganz gleich, wie das Spiel ausgeht, am Ende wechselt AIBO wieder zurück zu Schritt 1.

Modus 16 Schere-Stein-Papier

Für dieses Spiel brauchen Sie die mitgelieferten Farbkarten. Diese entsprechen Schere, Stein und Papier.

---

1 **Wenn Sie diesen Modus auswählen, posiert AIBO wie in der Abbildung rechts zu sehen und wartet darauf, dass Sie das Spiel beginnen.**

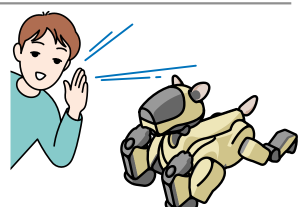


- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach können Sie einen neuen Modus auswählen.

---

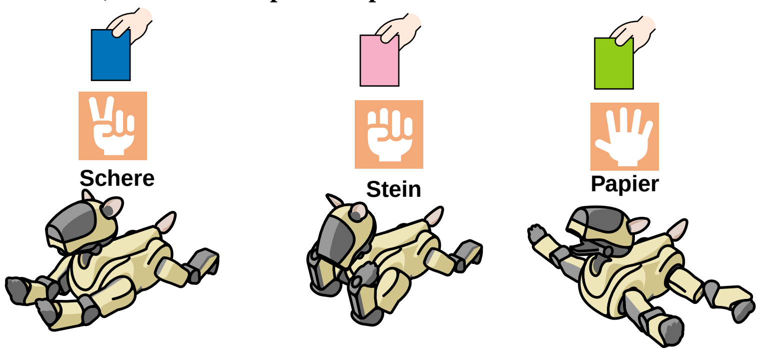
2 **Halten Sie die drei Farbkarten bereit und sagen Sie „*START*“ zu AIBO.**

AIBO gibt zwei Töne von sich. Damit zeigt er an, dass Sie sich bereit machen sollen, eine der Karten (Schere, Stein oder Papier) zu zeigen.



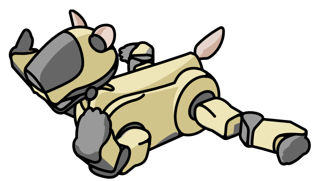
- Wenn Sie dieses Spiel beenden wollen, berühren Sie AIBO am Kinn. Danach wechselt AIBO zurück zu Schritt 1.
- Wenn Sie nach der Auswahl des Modus nicht innerhalb von einer Minute „START“ sagen, endet der Modus und AIBO wechselt wieder in die Bereitschaftspose für die Modusauswahl.

3 **Wenn AIBO zum dritten Mal einen Ton von sich gibt, zeigen Sie ihm eine der Karten. Gleichzeitig geht AIBO in eine Pose, die Schere, Stein oder Papier entspricht:**



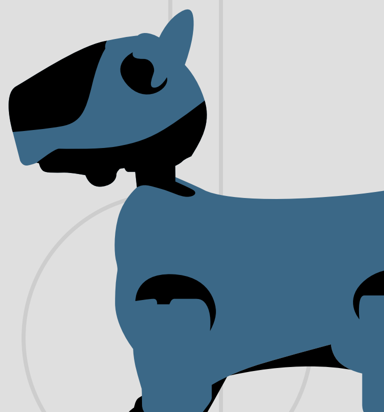
4 **AIBO entscheidet, wer gewonnen hat.**

Ganz gleich, wie das Spiel ausgeht, am Ende wechselt AIBO zurück zu Schritt 2 und das Spiel geht weiter.



Wenn AIBO dreimal hintereinander gewinnt, zeigt er große Freude. Wenn er dreimal hintereinander verliert, zeigt er große Enttäuschung.
Ganz gleich, wie das Spiel ausgeht, danach wechselt AIBO zurück zu Schritt 1.

Weitere Informationen



Hinweise zur Verwendung

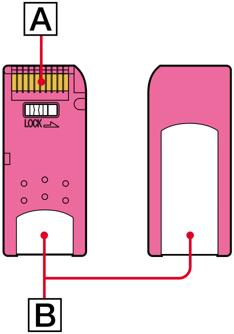
Um die auf dem „Memory Stick“ gespeicherten Daten zu schützen, beachten Sie bitte folgende Hinweise.

- Der mitgelieferte „Memory Stick“ ist ein Bestandteil der AIBO-ware „Party Mascot ERF-210AW03“. Wenn Sie auf diesem „Memory Stick“ zusätzlich Daten von einem PC oder Camcorder oder Daten für etwas anderes als den „AIBO“ ERS-210 speichern, kann AIBO beschädigt werden.
- Berühren Sie den Kontakt **A** nicht mit der Hand oder einem Metallgegenstand.
- Die gespeicherten Daten werden unter Umständen gelöscht oder beschädigt, wenn Sie den „Memory Stick“ an einem Ort verwenden, an dem er statischer Elektrizität oder elektrischen Störfeldern ausgesetzt ist.
- Kleben Sie ausschließlich einen speziellen „Memory Stick“-Aufkleber auf den mit **B** angegebenen Bereich. Ein Aufkleber wurde bereits im Werk am AIBO Life-„Memory Stick“ angebracht.
- Biegen Sie den „Memory Stick“ nicht, lassen Sie ihn nicht fallen und setzen Sie ihn keinen heftigen Stößen aus.
- Zerlegen Sie den „Memory Stick“ nicht und nehmen Sie keine Veränderungen daran vor.
- Wenn Sie den „Memory Stick“ herausnehmen wollen, während AIBO aktiv ist, drücken Sie zuerst die Pausetaste und warten Sie, bis die Verriegelungsanzeige für den Akku weiß ist.
- Schützen Sie den „Memory Stick“ vor Feuchtigkeit.

- Lagern und verwenden Sie den „Memory Stick“ nicht in einer Umgebung, in der er folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:
  — extrem hohen Temperaturen, wie Sie zum Beispiel in einem in der Sonne geparkten Auto vorkommen
  — direktem Sonnenlicht
  — hoher Luftfeuchtigkeit oder korrodierenden Gasen.
- Bewahren Sie den „Memory Stick“ - auch beim Transport - in der mitgelieferten Hülle auf.
- Party Mascot ERF-210AW03 kann nicht zusammen mit AIBO ERS-110/111 verwendet werden.
- Das Programm Party Mascot ERF-210AW03 kann nur in Kombination mit dem AIBO-ware-„Memory Stick“ verwendet werden, auf dem es geliefert wird.
- Sony übernimmt keinerlei Haftung für Fehlfunktionen, die darauf zurückzuführen sind, dass AIBO Life anders als in dieser Bedienungsanleitung angegeben verwendet wurde.
- Die Spezifikationen dieser Software unterliegen unangekündigten Änderungen.

Was ist ein AIBO-Ware-„Memory Stick“?

Dabei handelt es sich um einen „Memory Stick“, der ausschließlich für die Verwendung mit AIBO geeignet ist und auf dem Anwendungssoftware gespeichert ist, die mit AIBO ausgeführt werden kann.



Weitere Informationen

Störungsbehebung

Sollte eine der folgenden Störungen auftreten, versuchen Sie, diese anhand der folgenden Checkliste zu beheben. Sollte sich ein Problem auf diese Weise nicht lösen lassen, wenden Sie sich bitte an an die AIBO-Kundendienst-Hotline. Informationen zur AIBO-Kundendienst-Hotline finden Sie auf der hinteren Umschlagseite. (Informationen zum AIBO-Kundendienst finden Sie auf Seite 3.)

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO bewegt sich nicht, auch wenn Sie die Pausetaste drücken.	• Der Akku wurde nicht eingesetzt. → Setzen Sie den Akku ein (Seite 11). Drücken Sie anschließend die Pausetaste, um AIBO erneut zu starten. • Der Akku ist fast leer. → Überprüfen Sie die Akkurestladung (siehe die Bedienungsanleitung zum „AIBO“ ERS-210). Laden Sie den Akku gegebenenfalls oder setzen Sie einen geladenen Akku ein. • Die Temperatur des Akkus ist zu hoch. → Warten Sie, bis der Akku abgekühlt ist.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO singt eine traurige Melodie und bewegt sich nicht, wenn Sie die Pausetaste loslassen.	• Der AIBO-ware-„Memory Stick“ ist nicht eingesetzt. • Ein nicht speziell für AIBO entwickelter „Memory Stick“ wurde eingesetzt. • Der Akku ist fast leer. → Überprüfen Sie die Akkurestladung (siehe die Bedienungsanleitung zum „AIBO“ ERS-210). Laden Sie den Akku gegebenenfalls oder setzen Sie einen geladenen Akku ein. • Das Netzteil ist mit AIBOs Ladekontakt verbunden. → Lösen Sie das Netzteil und starten Sie AIBO.
Das Akkufach ist verriegelt und der Akku kann nicht ausgetauscht werden.	• Das Programm läuft noch. Drücken Sie die Pausetaste, um das Programm zu beenden.
AIBO braucht sehr lange, bis er sich bewegt.	• AIBO liest Daten vom „Memory Stick“ ein. Warten Sie bitte ein bisschen.
AIBO versucht zu laufen, kommt aber nicht vom Fleck.	• Möglicherweise ist der Boden zu glatt, geneigt oder instabil. → Setzen Sie AIBO auf eine Bodenfläche, die nicht zu glatt ist, zum Beispiel auf einen Teppich mit kurzem Flor.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO fällt oft hin.	• Möglicherweise ist der Boden zu glatt, geneigt oder instabil. → Setzen Sie AIBO auf eine waagerechte, nicht zu glatte Bodenfläche.
Nachdem Sie AIBO hochgehoben haben, bewegt er sich nicht mehr.	• AIBO befindet sich im Tragemodus. → Sehen Sie nach, ob die Modusanzeige blinkt. Wenn Sie blinkt, setzen Sie AIBO auf den Boden. Wenn er sich auch nach einer Weile noch nicht bewegt, drücken Sie den Kopfsensor mehr als 3 Sekunden lang.
Obwohl die Modusanzeige blinkt und AIBO einen Laut von sich gibt, bewegt er seine Beine nicht.	• Der Blockiermodus wurde aktiviert. → Setzen Sie AIBO auf den Boden und drücken Sie seinen Kopfsensor mehr als 3 Sekunden lang.
AIBOs Brustlampe blinkt orange.	• Der Akku ist möglicherweise defekt. → Tauschen Sie den Akku gegen einen neuen aus (Seite 11).
Die Brustlampe erlischt nicht, auch wenn Sie die Pausetaste gedrückt haben.	• Am Programm ist ein Fehler aufgetreten. → Vergewissern Sie sich, dass die Verriegelungsanzeige weiß ist, nehmen Sie den Akku heraus (siehe die Bedienungsanleitung zum „AIBO“ ERS-210) und setzen Sie den Akku dann wieder ein. Drücken Sie anschließend die Pausetaste.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO bittet darum, aufgeladen zu werden, obwohl ein vollständig aufgeladener Akku eingesetzt wurde.	• Mit einem vollständig geladenen Akku kann AIBO Life in der Regel etwa 1,5 Stunden ausgeführt werden (im autonomen Modus). Wenn die Betriebsdauer jedoch immer kürzer wird, hat der Akku möglicherweise das Ende seiner Nutzungsdauer erreicht. Tauschen Sie ihn gegen einen neuen Akku aus (Seite 11).
Es ist kein Ton zu hören.	• Die Lautstärke ist möglicherweise auf „0“ eingestellt. → Erhöhen Sie die Lautstärke (siehe die Bedienungsanleitung zu „AIBO“ ERS-210).
AIBO erkennt die Farbkarten nicht richtig.	• Sie verwenden andere als die mit Party Mascot mitgelieferten Karten. → Verwenden Sie die mitgelieferten Farbkarten. • Dies ist bei bestimmten Lichtbedingungen möglich. → Führen Sie das Verfahren unter „Farbsensortest“ (Seite 16) durch. • Unter Umständen ist es zu dunkel oder ein Schatten fällt auf die Karten. → Sorgen Sie für helleres Licht oder halten Sie die Karten weiter nach oben. • Licht, das von einer Karte reflektiert wird, fällt direkt in AIBOs Farbkamera. → Halten Sie die Karte in einem anderen Winkel.

Symptom	Abhilfemaßnahme
AIBO reagiert nicht auf Ihre Worte.	• Vielleicht ist es in AIBOs Umgebung zu laut. → Achten Sie auf eine ruhige Umgebung und sprechen Sie laut und deutlich mit AIBO. • Sie verwenden nicht genau die gleichen Worte, die in dieser Bedienungsanleitung angegeben sind oder die Sie mit AIBO registriert haben. → Verwenden Sie genau die gleichen Worte, die in dieser Bedienungsanleitung angegeben sind oder die Sie registriert haben.

Sony online
http://www.world.sony.com/
Printed on recycled paper
Printed in Japan
* 4 6 5 2 2 1 6 1 1 * (1)

